

n°123 Avril 1998
ST MAGAZINE
L'univers ATARI & TOS – 39 F
Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX
520/1040 ST(E)
MEGA ST(E)
TT
FALCON
MEDUSA
HADES
EAGLE
JAGUAR/LYNX
recevez vos deux disquettes 100 % gratuitement grâce à notre accord passé avec LA POSTE.
TOUS LES MOIS UN PROGRAMME EN VERSION COMPLETE SUR LA PREMIERE DISQUETTE + UNE DEUXIEME DISQUETTE BOURREE DE DP (voir page 10)
1
VROOM
le plus célèbre jeu de courses de voiture sur ATARI
2
Article, Revenge, AHDI6061, Astro, Educatif, LPDemo, SourisPC, Color, Neon, Debug, Posimage, Twist2, Aniplay, Menu 6D, Paindemo
MINI MOO :
votre ATARI est un super synthétiseur
FONTMAN :
gérez vos fontes CALAMUS SL
JUST CALL ME INTERNET 2 :
LE cd rom dédié à INTERNET
PACK IFX # 1 :
soyez DIEU : créez vos planètes
JAGUAR :
boostez la première console 64 bits
L 9876 - 123 - 39,00 F
La Terre du Milieu
secteur publications

la fête de la musique c'est maintenant chez LA TERRE DU MILIEU

KORG :	Edit. Biblio. KORG 05R/W, X5, X5D, X5DR	390 F
XDREAM :	Edit. Biblio. KORG X2, X3, X3R	390 F
INSOUND :	Edit. Biblio. KORG i Series i1, i2, i3, i4s, i5s, i5m, ix300i	390 F
ROLAND JIVE :	Edit. Biblio. ROLAND JV80, JV880, JV90	390 F
YAMAHA SYSTEM99 :	Edit. Biblio. YAMAHA SY99	390 F
EMU	Edit. Biblio. Proteus Series	390 F
ENSONIQ :	Biblio. VFX Series	290 F
KAWAI :	Biblio. K1 Series	390 F
	Edit. Biblio. K4 Series	390 F
	Edit. Biblio. KC10/Spectra	390 F
KORG :	Edit. Biblio. 01W Series	390 F
	Edit. Biblio. 03RW	390 F
	Edit. Biblio. M1 & T Series	390 F
	Edit. Biblio. M3R	390 F
KURZWEIL :	Edit. Biblio. K1000 / K1200	390 F
ROLAND :	Edit. Biblio. D10 / D20 / D110	390 F
	Edit. Biblio. D50 / D550	390 F
	Edit. Biblio. D70	390 F
	Edit. Biblio. JX1	390 F
	Edit. Biblio. Sound Canvas Series (Sc55, Sc155, JV30...)	390 F
	Edit. Biblio. U20 / U220	390 F
YAMAHA :	Edit. Biblio. SY22 / TG33	390 F
	Edit. Biblio. SY55 / TG55	390 F
	Edit. Biblio. TG100	390 F

tous ces produits sont disponibles dans les établissements LA TERRE DU MILIEU

- PARIS :	43, rue Amelot 75011	tél. 01 40 21 13 67
- CHAMONIX :	216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES	tél. 04 50 54 59 41
- VENTE PAR CORRESPONDANCE :	BP 11 74310 LES HOUCHES	tél 04 50 54 59 41

LES EDITEURS PROPOSES DANS CETTE PUBLICITE NE TOURNENT QUE SUR ST EN HAUTE RESOLUTION



CUBASE AUDIO + JAM 8	5290 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 2 IN 8 OUT	6990 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 8 IN 8OUT	7790 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 2 OUT	4790 F
CUBASE AUDIO + FAD 8 OUT	4990 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 8 OUT	5290 F
CUBASE SCORE + XPAND	2850 F
CUBASE SCORE + éditeur au choix dans la liste	2850 F
CUBASE SCORE + QUADERNO FALCON	3500 F
CUBASE SCORE + DIGITAL HOME STUDIO	3300 F

TARIFS SUJETS A MODIFICATION
PRIX EMPORTES, PORT EN SUS POUR VPC

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Quebecor

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. (+33) 04 50 54 49 77 / fax. (+33) 04 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@icor.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Andy PERRIER
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pascal BARLIER
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Sebastien FAVARD
Bernard DOLIN
Nicolas BOULEISTEX
Romuald JOUFFREY
Nicolas de GRANRUT
Michel SAGAZ
Guillaume TELLO

photos salon :
Jacques ROBERT – SATOURNE INTERNATIONAL

FABRICATION
suivi de fabrication : Godefroy de MAUPEOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
voir annonces publicitaires dans magazine
Tristan COLLET : 04 50 54 59 41

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU Tél. 04 50 54 70 65



On devrait toujours pouvoir écrire l'éditorial au dernier moment, c'est-à-dire quand le magazine arrive vraiment en kiosque. Le cas échéant le public se retrouve, une fois devant le magazine, à lire un éditorial caduc. C'est ce qui s'est passé une de fois de plus avec le numéro 122.

Pour commencer notre interlocuteur chez notre ancien imprimeur, situé en Espagne, a prit ses congés et comme il était le seul à parler français, personne ne nous a appelé pour nous signaler un problème et du coup l'impression de ST MAGAZINE a été mise de côté durant les dix jours de vacances dudit interlocuteur.

Mais ce n'est pas tout, une fois imprimé, les magazines sont expédiés chez notre conditionneur qui ne peut les mettre sous film immédiatement. On patiente encore un peu et ne voyant toujours rien venir je me rends chez lui pour m'apercevoir qu'il n'y a quasiment plus de personnel et qu'il est au bord de la liquidation (le lendemain de mon déplacement en fait). Par la suite impossible de récupérer les magazines, le liquidateur est injoignable et lorsque nous arrivons enfin à prendre contact avec lui après des jours d'essais infructueux, nous devons régler la totalité des sommes pourtant dues à 60 jours pour pouvoir libérer les numéros 122.

Au final ST MAGAZINE 122 sort avec un mois et demi de retard et sans sa disquette de surcroît.

Dans l'édito du 122, j'écrivais que nous ne nous remettrions pas d'un troisième retard. Pour ne pas arriver à la fin de ST MAGAZINE, nous avons donc du prendre des mesures radicales.

1) Nous avons changé d'imprimeur. Il est plus cher mais en France, donc en cas de pépin, on est sensé être au courant immédiatement.

2) Nous supprimons la mise sous film. De toute façon il ne nous était pas possible de trouver un aussi bon tarif que là où nous étions précédemment. Pour ne pas vous pénaliser nous avons négocié un accord avec LA POSTE afin que vous puisiez recevoir votre disquette sans rien débourser. Les frais d'affranchissement sont à notre charge.

3) nous avons dû revenir à une pagination de 64 pages + 4 comme l'année passée en espérant que cette mesure-là sera momentanée, le temps de "se refaire une santé". Pour compenser cette perte nous payons également les frais d'envoi de la deuxième disquette et offrons même la version décompactée sur plusieurs disquettes aux possesseurs de ST sans disque dur.

En ce qui concerne le 123, à l'heure où j'écris, il n'y a rien que du très normal comme embrouille. Le flasheur est très en retard, certaines pubs ne sont pas encore là, mais pas de quoi remettre la sortie à plus d'un jour ou deux de retard.

Espérons que cette fois-ci l'éditorial restera d'actualité et que ST MAGAZINE, ne deviendra pas SCOUMOUNE MAGAZINE.

Godefroy de MAUPEOU





ST MAGAZINE n°124 sortira en kiosque le 20 Avril 1998
(si une nouvelle tuile ne nous tombe pas dessus d'ici là !)

magazine réalisé avec :
machines : [illegible] maquettage : [illegible] rédactionnel : [illegible] comptabilité : [illegible]

réalisé sur HADES 60 avec CALAMUS SL



SILICIUM 98



C'est le successeur du VIDEO GAMES lui-même successeur du MEGA RUN SHOW III organisé entre autres par le CLUB M 2000 au sujet duquel il est totalement inutile de rappeler les qualités d'organisation dont il fait preuve à chaque occasion.
Cette fois-ci, on les retrouve à côté du LION'S CLUB pour ce Silicium 98 qui se veut un cran au-dessus de ses prédécesseurs visant ainsi au statut de manifestation régionale de référence.
Sachez que les bénéfices seront reversés à l'association caritative "Amitié Partage" qui aide plus de 500 familles Roubaisiennes.

Le sujet du salon est dans le titre, puisqu'il s'agit du salon de l'informatique, de la communication et de l'imagerie.
Il se déroulera les 25 et 26 Avril prochain à Villeneuve d'Asq dans l'espace Concorde (superficie 1200 m2). Les horaires sont les suivants : le 25 Avril de 14h à 19h et le 26 Avril de 10h00 à 18h00.

On y trouvera une exposition vente, une bourse d'échange, un espace jeux libre d'accès, ainsi que diverses animations et ateliers.

Pour tout contact :
M 2000 INFORMATIQUE
école Albert Camus
rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
tél/fax. 03 20 61 17 70
Email fdominici@nordnet.fr

FOIRE AU LOGICIELS

Après le succès de la première édition (13 & 14 Septembre 1997), IFA récidive et organise la deuxième Foire au Logiciels les 1er, 2 et 3 Mai 1998 de 10h à 19h à la salle des Fêtes de Colleret.



Cette fois, IFA a fait très fort et a carrément loué des panneaux d'affichage de 3 mètres sur 4, envoyé 20 000 invitations et pris des encarts pub dans 4 magazines nationaux (dont ST MAG comme vous pouvez le constater).

Cette fois on y trouvera aussi bien de l'ATARI que de l'AMIGA, du MAC et du PC.

Pour vous y rendre, sachez que Coleret se trouve dans le Nord (59) à 250 Km de Paris, 80 Km de Lille, 40 Km de Valenciennes, 100 Km de Bruxelles et 10 Km de Maubeuge dont, soit dit en passant, le clair de lune n'a strictement rien d'extraordinaire. La salle des Fêtes, elle, est située à la Place de l'Europe.

Pour plus d'infos, un seul numéro : 03 27 67 77 67.

Décidément le Nord est vraiment une région qui bouge !!!

INTERFACE 30



Le numéro 30 d'INTERFACE la revue hollandaise dédiée à la musique (l'équivalant du KEYBOARDS français), parle encore de l'ATARI avec cette fois-ci un petit compte rendu du FORUM ATARI ainsi que le test de SOUND PACKAGE et des JAM.
Sur le cd rom on trouve deux programmes en démos ARRANGE et UNI MAN.

LES PUCES INFORMATIQUES n°3



Autre publication de qualité à parler de l'ATARI : LES PUCES INFORMATIQUES qui sortent ("sont sorties" en fait, vu que c'est un bimensuel) leur troisième numéro avec cette fois un bel article sur le FORUM.
De plus en plus de petites annonces : un millier comme annoncé sur la couv. (brr, je n'aimerais pas les renter dans le traitement de texte). Ces annonces sont gratuites, aussi je vous engage à en profiter, vu que le lectorat des puces est certainement beaucoup plus important que celui de ST MAG.

GRAINE DE STAR

L'émission GRAINE DE STAR sur M6 a vu SEBASTIEN, un jeune chanteur, opérer sur fond de bande audio réalisée avec un FALCON et CUBASE AUDIO. YESTERDAY et REMIND ME, les deux titres, ont parait-il bien impressionné les techniciens habitués de STUDIO VISION et de ses clics sur ses fonctions de time stretch bien entendu non présents sur celles de notre logiciel fétiche.
SEBASTIEN est revenu en deuxième semaine, mais n'a pas gagné, si ce n'est avoir démontré une fois de plus la qualité de nos machines.
Ah, j'oubliais : derrière SEBASTIEN, il y a TERNAIRE AUDIO, donc un pro avec du matériel de pro. C'était donc normal que cela sonne !

LA HAWK ABANDONNEE

On ne rit pas ! WIZZTRONICS vient d'annoncer l'arrêt de la HAWK, cette carte accélératrice à base de 68030 à 50 mHz annoncée comme terminée ou quasiment depuis plus de trois ans. Eh bien cette fois, ils en ont vraiment fait leur deuil, mais pas pour rien.
En effet ils annoncent la sortie d'un nouveau clone aux caractéristiques alléchantes (dans le virtuel c'est toujours assez facile) : 68060, DSP, SCSI, ULTRA DMA, PCI... bref la totale et garantie 100% compatible avec les programmes existants.
Là cela relève vraiment du gag. Quand on sait qu'aucune machine ATARI n'a été ne serait-ce que 90% compatible avec la logithèque



précédente, on se demande par quel miracle WIZZTRONICS va-t-il y arriver. Mais c'est là le propre des clones virtuels : ils sont toujours les meilleurs du monde.
Pour ma part j'attends de voir, mais sans trop y croire et ce surtout qu'ils commencent à peine à s'y atteler. Une annonce encore plus fracassante avait d'ailleurs été faite par leurs soins il y a trois ans sur une série de clones dont un à base de POWER PC. Série visiblement restée à base d'annonce.
En fait leur projet le plus abouti fût la BARRACUDA, annoncée il y a maintenant presque 4 ans et montrée en tant que proto dans différents salons (PROTOS, TORONTO) sans pour autant n'avoir jamais été lancée sur le marché.

Dans les produits WIZZTRONICS nous n'aurons vu jusqu'à présent que trois cartes : une carte RAM 14 Mo pour FALCON (FALCON MEMORY UPGRADE), un adaptateur de clavier PC pour ATARI (DEKA 2) et une carte pour mettre un TOS 2.06 dans un ST (COMPATIBILITY PLUS).
A leur décharge, la qualité de fabrication est excellente. On ne regrettera que le brin de xénophobie avec l'inscription "Proudly made in USA" présente sur certains produits.

RIM PSX

Un rim PX est dispo. Cela ne veut pas dire que grace à lui, votre FALCON va se transformer EN PSX, mais que vous pourrez lire les images pour PSX sur votre ATARI.
L'auteur se surnomme TIM sur les serveurs 3615 ST MAG et RTEL. Je n'en sais pas plus donc pour avoir plus d'infos : contactez TIM sur ces hauts lieux télématiques atariens.

UN NOUVEAU CLUB

Le club TOS 2000 vient de voir le jour à Pont-À-Mousson. Tous les ataristes de Meurthe et Moselle peuvent donc se retrouver dans cette association pour y échanger des astuces, des services, du matériel, enfin tout ce dont un atariste isolé est en manque.
A noter que TOS 2000 propose même le prêt de matériel et la mise à disposition d'une logithèque freeware et shareware.

Contact : Denis WALTER
14, rue Hanzelet
54700 PONT A MOUSSON
tél. 03 83 21 15 79

MIDPLAY PREND LE KAR

Ca y est MIDPLAY lit les midifiles pour KARAOKE. Cette demande étant assez importante, c'est le deuxième logiciel de ce type à arriver sur nos machines. Le premier est un programme italien pour ST (LIVE PLAYER) et le second MIDPLAY pour FALCON.
Karaokons mes frères, le temps de la séquence parlante est enfin arrivé sur nos machines.
Mais ce n'est pas tout. MIPLAY possède maintenant un joli bouton HANDSHAKE pour les cartes de type AFTERBURNER ou là le 68040 va plus presque vite que le DSP. Autre bouton qui lui a poussé sur la façade : LOOP, pour ??? boucler les séquences ben voyons !
Et en plus tous les paramétrages sont sauvegardables maintenant. D'ailleurs la version de démo est sur la disquette.

LIVE MACHINE EVOLUE

LIVE MACHINE évolue et propose maintenant une enveloppe de volume ADSR pour chaque pas et chaque piste. On y peut donc faire enfin des fondus en temps réel. On y trouve également des boutons MUTE et SOLO, ainsi que des panoramiques lorsque les 8 pistes sont mixées sur deux sorties.

CD ROM SONS POUR LES DIGITAL !

Emmanuel JACCARD de SOFTJEE, travaille à fond puisque, non content des ajouts cités dans les deux précédents chapitres et la sortie de EXPAND, il vient de terminer un cd rom de sons et de musique spécialement dédié à DIGITAL HOME STUDIO et DIGITAL TRACKER.
Pour ceux qui ne possèdent pas un de ces deux fabuleux programmes, les versions de démos sont présentes sur le cd.
Tout cela pour 190 F.

DEMO CHEZ TDM PARIS

Les 27 Mars et le 4 Avril Pascal NOWACK et Romuald JOUFFREY feront des démos au magasin de La Terre du Milieu au 43, rue Amelot 75011 PARIS.
Au programme, les transferts PC--ATARI via le port parallèle, la connexion Internet et surtout la configuration de STIK, STING et consorts. Enfin ils en profiteront pour vous faire la démo du cd rom JUST CALL ME INTERNET, mais cela c'était un peu attendu vu que Pascal NOWAK en est l'auteur. Amenez donc vos cd pour les dédicaces.

APAK DEMENAGE

APAK déménage et s'installe dans les locaux de La Terre du Milieu au 43, rue Amelot créant ainsi une synergie de compétences. Le SAV TDM, c'est donc maintenant sur place.



CALIPSO

Le module CALIPSO d'INVERS a maintenant une belle doc en français réalisée par Fidel ZENKO et mise en page par JERRY GRAPHIC. Qu'on se le dise !

AMWA

AMWA veut dire Alternative Multimédia West Association et c'est la section Jaguar qui nous a envoyé un fax récemment.
Sur cette télécopie on peut lire, qu'après l'ouvrage sur FEVER PITCH SOCCER (j'imagine qu'il s'agit de la série L'INTEGRALE), devrait suivre NBA JAM (10 pages), SUPERBURNOUT en deux volumes de 16 et 10 pages respectivement, SENSIBLE SOCCER ainsi qu'un numéro consacré à une revue de presse JAGUAR en HTML et une cassette vidéo dédiée au dernier fauve d'ATARI.
De plus ils ont en projet de réaliser ""un cd rom au format MAC-ATARI-AMIGA avec un maximum de tests, de hardware, d'interviews, d'images, de digitalisation de scènes de jeux..." A ce titre ils lancent un appel à qui souhaiterait participer à ce projet.

Le fax dit qu'il faut participer, mais il ne dit pas avec qui. Si mes déductions à partir du premier opus sur FEVER PITCH SOCCER sont bonnes, il doit s'agir de Fédéric MOREAU.
Je redonne donc ses coordonnées :

Frédéric MOREAU
22, rue Octave LAPIZE
85000 LA ROCHE SUR YON



Si elles sont fausses, il n'a qu'a profiter des nombreux courriers qu'il risque de recevoir pour placer sa série "L'INTEGRALE".

MOUNTAIN

MOUNTAIN, le logiciel de montage vidéo du très talentueux Remy VANEL que j'ai trop souvent oublié, possède enfin une page dédiée sur le site web de TNT MAG.
Voici l'adresse :
http://imac.u-paris2.Fr/very--tntmag/mountain/mountainhtm
On y trouve des snaps et une beta version à télécharger pour les beta-testeurs.
Voilà un soft qui va faire du bruit !

TOS FOR YOU 98

Encore un salon allemand. Il se déroulera les 02 et 03 Mai à Schaafheim. L'organisation fait bien les choses et nous a envoyé un joli dossier comportant un passe pour le parking ainsi qu'une disquette de présentation en HTML.
Le salon est organisé par le PRO ATARI COMPUTER CLUB eV qui semble extrêmement bien organisé.
Jugez plutôt, ils ont installé une boîte aux lettre sur un BBS avec code spécial pour les exposants afin d'être tenus en temps réel de l'évolution du salon. Le dossier exposant comporte un planning de conférence pour que les "ceusses" qui ont des choses à présenter puissent le faire.
Côté visiteurs, il est possible de faire préparer des mises à jour pour ses logiciels (ex. CALAMUS 1.09 vers CALAMUS 98). Pour cela les exposant désirant profiter de ce service pour leurs clients n'ont qu'à remplir le formulaire joint au dossier en signalant au passage les contraintes demandées (amener ses disquettes originales, numéro de série...).



Les horaires sont les suivants :
le 02 Mai de 10h à 18 h et le 03 Mai de 10h à 16 h.
La salle est la suivante : MESSE HALLE (littéralement : salle des foires)
Je ne sais pas où est SCHAAFHEIM, mais on va essayer de s'y rendre.

EGON 3.11

M.U.C.S. a repris l'édition d'EGON, gestionnaire de cd rom, et sort une nouvelle version intitulée 3.11.
EGON fonctionne maintenant sous MAGIC ainsi que sur toute la gamme ATARI (pour l'HADES, des tests restent à faire, mais rassurez-vous, on va s'en charger).
EGON lit les cd rom multisessions ainsi que les cd photo. Il est livré avec MUSIC CHANNEL un utilitaire permettant de lire les cd audio ainsi que les fichiers MOD et de gérer le tout dans une base de données.
Il permet de récupérer les morceaux des cd audio sous forme d'échantillons DVS sauvés sur le disque dur du FALCON (un peu comme CD COPY), possède un CPX de lecture-blocage de cd, possède la librairie PURE C de METADOS, est livré avec un programme de test... et surtout ne coûte que 59.95 DM soit environ 210 F.
Qu'on se le dise !



EXTENDOS GOLD

Une nouvelle version d'EXTENDOS arrive avec surtout la possibilité alléchante de pouvoir graver des cd sur un graveur de cd rom réinscriptible. Loin de CD RECORDER 2, cela permettra à ceux qui ne désirent utiliser un graveur de cd rom réinscriptible que comme un disque dur amovible de pouvoir glisser des fichiers vers et du cd rom aussi simplement qu'avec un disque dur.
Bien sûr le prix sera plus élevé que le classique EXTENDOS PRO, mais au milieu de plein d'autres ajouts, qui s'en plaindra !

EUREKA 2.12

Le grapheur 2D et modeleur mathématique EUREKA 2.12 de Francois LE COAT est disponible sur le site de l'auteur à l'adresse suivante :
http://www.ief.u-psud.fr/lecoat
On trouve également sur cette page la dernière version d'EB MODEL (3.28), le super modeleur pour POV d'Emmanuel BARANGER.
D'ailleurs, il y a de fortes chances que les versions citées soient largement dépassées à la lecture de cette news, car l'e-mail de Francois LE COAT m'annonçant cela est un peu ancien.

MAILING LISTE CUBASE

Les tchèques parlent aussi français et lorsqu'ils créent une mailing liste dédiée à CUBASE, on peut du coup en profiter.
Miroslav HERMAN nous informe donc qu'ils seront très heureux de répondre aux problèmes des cubasistes francophones à l'adresse suivante : cubase.fr.use-on@ximili.com
Pour vous y inscrire, Miroslav vous conseille d'aller sur le site universitaire de Rennes qui publie toute la liste des mailings listes connues.
Ce site est le suivant :
www.cru.fr/listes/

POPSY TEAM FAIT L'OEUF

Un article dans LES DERNIERES NOUVELLES D'ALSACES montre le groupe POPSY TEAM devant un FALCON complètement démonté. Le comique de l'article, ce sont les coquilles dues à la méconnaissance visible de journaliste pour le jargon informatique. Celui-ci est en effet tout fier de dire qu'à la GIGAFUN 97, on programmait des MOTS (démos), à moins qu'il ne s'agisse d'un francophile enragé qui préfère traduire en français les instructions de programmation (word).
En tous qu'il soit remercié car si on est tous à la merci d'une coquille (j'en fais moi-même un paquet), l'important c'est d'en avoir parlé et avec une photo couleur en prime.

ERIC REBOUX COMMUNIQUE

"Afin de palier à l'isolement des utilisateurs de nos machines dans le Var (et même un plus loin...), une réunion mensuelle est organisée chaque dernier dimanche du mois (n.d.l.r. elle s'intitule le COMTOS). La formule est bien éprouvée ; car fin avril se déroulera la douzième édition.
Au programme :
– trucs et astuces du système Tos (à tous les niveaux),
– de l'amusement avec les Jaguars,
– réparations hardwares (et améliorations),



– bonnes affaires en tout genre,
– musique (les musiciens représentent une part importante de nos participants),

Le principe est que chaque utilisateur apporte ses compétences (et sa machine : c'est mieux pour les démonstrations !), pour éclaircir l'ensemble de notre petite communauté sur tel ou tel problème, et présenter ce qu'il fait avec sa machine.

La moyenne actuelle est de 10 à 15 participants, ainsi qu'une dizaine de machines, ce qui est suffisant pour assurer une ambiance chaleureuse et informelle. Il n'y a pour l'instant, ni association, ni club, s'agissant d'un mouvement volontaire et spontané (d'autodéfense ? ;–)de chaque participant. Nous disposons toutefois d'un local bien adapté à nos réunions (et suffisamment grand pour accueillir beaucoup plus de personne qu'actuellement ; en clair : venez nombreux !).

Notre douzième réunion se déroulera donc le dimanche 26 avril 1998, de 9 H à 19 H (et c'est gratuit !)."

Adresse : contacts :
F.D.N. Serge Jansen : 06.81.36.60.91
139, route des Vernèdes Eric Reboux : 04.94.31.00.98 83480 Puget Sur Argent
"

Décidément, le monde ATARI bouge dans tous les sens en ce moment !

LA DOC DE POV

Un fou s'est attaqué à la traduction de la doc POV en y rajoutant pas mal d'indications personnelles. AUjourd'hui il en est à la moitié du manuel (600 pages en tout) et le résultat est superbe. Intégralement maquettée sous PAPYRUS, RAYTRACING avec POV 3.0 3e édition est la véritable bible que tous les ataristes attendaient. Tout y est expliqué et les très nombreuses illustrations et détail de script devraient permettre à tous de manipuler ce logiciel 3D extrêmement puissant.

On vous tiens au courant lorsque l'auteur, Nicolas HAHN aura terminé, c'est promis !

MILAN UN CONCEPT INTERESSANT

Le MILAN n'est toujours pas dispo, mais son développement avance à grands pas.

Une des grandes force de FALKE VERLAG est de concevoir celui-ci comme un produit prêt à l'emploi. Aussi, le MILAN sera livré avec un pack de logiciels : MILAN COMMUNICATION, MILAN PAINT, MILAN FAX, MILAN NET..., versions "light" de logiciels déjà existants.

De plus son système, le TOS 6.0, s'intitulera MILAN MULTI OS avec son intégration d'une version spéciale de N-AES et de THING. L'Hadès pourra profiter bien entendu de ce système ainsi que des cartes et extensions pour MILAN (et vice versa), la politique des développeurs du MILAN étant d'avoir une compatibilité HADES en tout point : bus PCI, système... Les développeurs du coup n'ont pas à se casser la tête pour porter leurs programmes sur chaque machine et les acheteurs non plus pour choisir leurs logiciels.

La cohésion de notre univers n'en sera que renforcée.

CUBASE ATARI

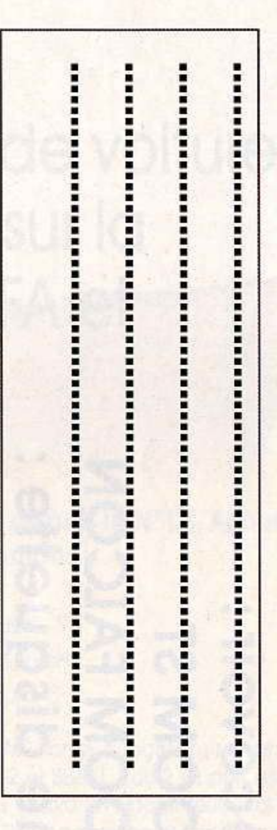
Depuis la baisse de prix des produits CUBASE ATARI chez STEINBERG FRANCE, les ventes explosent. Le stock de STEINBERG FRANCE a été vidé en une dizaine de jours et il a fallu se réaprovisionner dare dare.

Voilà une nouvelle qui devrait laisser pantois les Ataroseptiques quant à la vivacité de notre marché. Il s'en faut parfois de peu, un peu comme la grande baisse de prix de CALAMUS SL il y a quelques années qui avait doublée alors les ventes de ce programme en France.

Pour remplir le bon, voir page suivante ►►

voir page suivante ►►

pour recevoir gratuitement vos deux disquettes (affranchissement à la charge de La Terre du Milieu), remplissez ici vos coordonnées :



nom & prénom : ....
adresse : ....
code postal + ville : ....
pays : ....



LES DISQUETTES

Je désire recevoir :
□ VROOM ST
□ VROOM FALCON
la deuxième disquette :
□ TT/HADES
□ FALCON
□ ST avec disque dur
□ ST sans disque dur

STMAG 123

Afin de recevoir la disquette MAGAZINE + la disquette MACHINE sans aucun frais, veuillez remplir le bon ci-contre de la façon suivante :

□ disquette magazine : vous voulez la disquette magazine

□ TT/HADES : vous voulez la disquette TT/HADES
□ FALCON : vous voulez la disquette FALCON
□ ST avec disque dur : vous voulez la disquette ST et vous avez un disque dur pour décompacter les grosses archives
□ST sans disque dur : vous voulez la disquette ST, mais vous n'avez pas de disque dur pour décompacter les grosses archives. Nous vous enverrons alors deux disquettes contenant les fichiers décompactés.

ATTENTION : ne cochez qu'un seul choix pour la deuxième disquette !

Ensuite remplissez votre adresse au dos de du coupon. Celle-ci nous servira à glissez ce bon dans une envellope à fenêtre et nous simplifiera donc grandement la tâche (pas d'envellope à remplir) et permettra donc un envoi immédiat de vos disquettes.

Mettez ce bon dans une envellope NON AFFRANCHIE oû vous inscrirez la mention suivante :

LA TERRE DU MILIEU
LIBRE REPONSE n°41025
74310 LES HOUCHES

Notez que si vous le préférez, vous pouvez passer à l'un de nos deux magasins pour vous les procurer encore plus rapidement.

TDM PARIS : 43, rue Amelot 75011 PARIS

TDM CHAMONIX : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES



LES DISQUETTES

VROOM

Recevez gratuitement le meilleur jeu de voiture pour ST en version ST ou FALCON sur la disquette 1, grâce à LANKHOR, IFA et ST MAGAZINE

A propos des disquettes qui accompagnent ST Magazine, elles n'ont plus d'étiquettes depuis le N°121. Aucune inquiétude à avoir, cela est normal. Cela s'appelle le serrage de boulons !

Disquette ST (720 Ko) : Article, Revenge, AHDI6061, Astro, Educatif, LPDemo, SourisPC.
Disquette Falcon (1,44 Mo) : Article, Aniplay, Debug, LPDemo, Menu6D, Paindemo, SourisPC.
Disquette TT/Hades (1,44 Mo) : Article, Color, Neon, Debug, Posimage, Twist2, SourisPC.

Article
fichier LISEZMOI à lire. Un article de ST Mag N°120 sur la programmation qui avait été phagocytée.

Revenge
La revanche des chameaux mutants ça vous dit quelque chose ? Un jeu absolument délirant, beau, génial, superbe...

AHDI6061
C'est sous la pression que nous remettons ce driver de disque dur sur la disquette. La demande était trop forte, nos nerfs ont craqué. Petit rappel ; AHDI/HDX vous permettra de formater, partitionner et de gérer des partitions jusqu'à 250 Mo chacune. Pour les nouveaux venus (au fait, bienvenue !) et les distraits qui plantent le disque dur sans back up disquette...

Astro
Un logiciel d'astronomie (et pas d'astrologie) fort bien réalisé et qui semble assez complet. Moi ce que j'en dis, de toute façon je n'y connais rien mais comme apparemment il y en a pas mal parmi vous que ça intéresse et bien le voilà !

Educatif
Deux programmes pour les tous petits Atariomaniaques. Patatoe est un jeu de mémoire dans lequel l'enfant devra reconstituer un Mister Patate (!) à partir de différents choix faisant appel à sa mémoire visuelle. Gribouille est un programme de dessin dans lequel l'enfant doit colorer les différentes parties d'un personnage (rappelez-vous vos cahiers de coloriages).

LPDemo
Un player de MIDI files Karaoké en résolution ST Haute.

SourisPC
Sur PC y z'ont plein de souris différentes. Y'en a des blanches, des rouges et encore plein d'autres. C'est pas juste ! Ok, ici à ST mag on est là pour ça (galère & service maximum). On vous a donc déniché un driver de souris PC pour tout Atari. Attention, ce n'est pas une blague. Vous pouvez brancher votre petit rat compatible (MS comp. & Logitech) sur les ports MODEM 1 ou 2 et SERIAL 1 ou 2 (à part sur TT & Hades, il vous faudra un adaptateur). J'ai testé un produit PC et ça marche du premier coup, champagne !

Color
Un petit accessoire qui vous donne des informations pratiques sur la résolution en cours. Utile pour un Hades ou TT + carte graphique.

Neon
Fichier LISEZMOI à lire. C'est quand même pas la démo de Neon 3 D rien que pour nous ? Si.

Debug
C'est un débuggeur Freeware créé par un lecteur. Ne comprenant pas un mot du plus simple des Basic, je laisse les connaisseurs juger.

Posimage
Positive Image est un logiciel de retouche Photo. C'est bien, mais le fait qu'il soit optimisé pour 68 040 (Afterburner, Medusa, Hades et ceux à venir) c'est mieux et ça fait plaisir.



L'EVOLUTION D'EVOLUTION

Bienvenue pour une nouvelle rubrique «l'évolution d'Evolution». Après une petite pause le mois dernier avec une chronique spéciale BêDé et musique brésilienne, nous voilà de retour avec des activités plus spécifiques d'Evolution...

Le Retard

Le retard, c'est fini ! après de longues nuits blanches, nous avons rattrapé TOUT notre retard, répondu au courrier et envoyé les recherches de compétences aux 4 coins de la France... Nous vous remercions de votre patience, car nous avions du retard depuis... Fin juillet...

Honte à nous, mais c'est fini !

Les 100 !!!

A cette occasion, nous avons largement dépassé le seuil des 100 inscrits dans le fichier puisque vous êtes désormais 114...

Nous aurions aimé pouvoir offrir quelque chose au 100ème inscrit, mais avec notre retard, impossible de savoir qui il était vraiment. Merci à tous. Mais ce n'est pas fini, de nombreux lecteurs de STMag ne sont pas encore inscrits !!! Si si, vous là bas, vous qui vous cachez derrière votre magazine, venez rejoindre les 114 inscrits du fichier en remplissant le questionnaire... C'est si simple !

Allez, bientôt les 200 ?

Le Salon

Au 3ème Forum des applications ATARI nous avons aussi inscrit de nombreuses personnes dans le fichier, mais vous avez surtout été nombreux à me demander des informations sans pour autant vous inscrire. Sachez que vous inscrire dans le fichier de compétences ne vous engage à rien et c'est gratuit. Alors n'ayez pas peur...

Par ailleurs, le stand d'Evolution a été le siège de démonstrations (plus ou moins heureuses) de logiciels. Nagoya l'éditeur modeleur de scripts pour POV puisqu'il se situe à cheval entre éditeur de scripts (ce qui permet de profiter de la puissance des paramétrages de POV) et un modeleur (ce qui rend la réalisation des images plus faciles), mais aussi Mathari (un futur Mapple ou Mathlab).

Mountain (un logiciel INCROYABLE de montage vidéo virtuel qui a un air de ressemblance prononcé avec le célèbre Adobe Premiere utilisé par beaucoup de studios), SSAV (un utilitaire pour programmer le GEM en assembleur) Et il aurait dû y en avoir beaucoup d'autres si j'avais été un peu mieux organisé...

Mais de toute façon cela a été l'occasion de vous rencontrer une fois de plus, de prendre la température du milieu ATARI. Et la température est que nous allons voir fleurir plein de logiciels très intéressants d'ici peu !!!

Les recherches

Le Salon a aussi été le lieu de beaucoup de demandes de recherches de compétences que je vous livre ici même :

* NOWAK Pascal
45, Avenue Jean Jaurès
94110 ARCEUIL
TEL : 01.49.85.99.87.
nowack@imaginet.fr

Cherche toujours de BONS programmeurs C et assembleur 680x0 pour son composeur de page HTML visuel et sous GEM nommé «WebMaker». Ces programmeurs devront en conséquence manipuler le GEM et si possible être à l'aise avec les protocoles réseau. Depuis le dernier appel de Pascal (aussi à l'origine de la série de CD «Just Call Me Internet») en Mars 97, ce composeur a beaucoup évolué mais il a toujours besoin d'un coup de main pour finir !

* CORTES jean Jacques
Chemin de Marceron
33160 Saint Aubin de Medoc
jjcortes@minitel.net

Recherche un programmeur C pour terminer Teradesktop 2 (Bureau Alternatif pour TOS Compatibles) suite du développement de Teradesktop 1.24 (Dont il était jusqu'alors le traducteur officiel).

* DAVIAUD Martial
28 allée du Haut
95670 Marly-la-Ville
Martial est graphiste et recherche d'autres graphistes et des musiciens pour réaliser des adaptations de dessins animés.

* STREIT Geoffroy
7, rue Elsberg
67530 OTTROT
TEL : 03.88.95.98.50
Recherche des coders et des graphistes versés dans la japanimation, pour une Gigadémo sur ce thème...

* FODOR Grégory
10, allée des noisetiers
76300 Sotteville-Les-Rouen

Grégory fait partie de l'Exxxxxelllente association Queen Meka qui édite Stimulus (diskmag en HTML (Merci Grégory pour le N°2 !!!!)), recherche un graphiste pour faire une librairie d'images Manga Erotiques. En relisant ce que je viens d'écrire, je pense



que Geoffroy et Grégory devraient finir par s'entendre !

* BASQUIN François
23, Rue des Tilleuls
76300 Sotteville-les-Rouen

Cherche des routines VDI et AES pour la programmation en assembleur (des macros quoi !). A mon avis (encore) Grégory et François devraient pouvoir s'entendre car ils habitent la même ville !

* RAMSKINDT Patrick
2/6 Rue Charles Lindbergh
59139 Wattignies

Cherche un programmeur HADES et un programmeur Jaguar pour le portage sur ces plates-formes de son jeu «Confederate» (en cours de réalisation avec Marc Delbos et Christian Naskas) portant sur la guerre de sécession

* LANDEMARRE Olivier
89 Avenue jean Moulin
90000 Belfort
TEL : 03.84.28.50.74.
Olivier.Landemarre@utbm.fr

Recherche des Béta-testeurs pour son générateur d'applications à partir de fichiers ressources sous GEM nommé «GNUgenC» (et réalisé comme son nom l'indique en GNU C).Ce logiciel devrait révolutionner l'ATARI car il comble un vide très gênant.

A partir de maintenant c'est un peu spécial puisque c'est nous qui cherchons quelque chose : quelque uns d'entre vous ne nous ont pas envoyé leurs coordonnées complètes !

* LOPEZ Franck nous a envoyé une inscription au fichier de compétence dûment remplie sauf qu'il manque son code postal et sa ville !

* EMSELLEM Grégory est dans le même cas que son prédécesseur, pas de Code postal ni de ville !

* ANDREIS Jannic introduit une légère variante puisque j'ai bien le nom de la ville où il habite mais pas son code postal...

Ecrivez-nous pour compléter votre fiche !

La Fin.

C'est la fin pour ce mois-ci. Comme d'habitude je ne peux que vous inciter à nous écrire pour toute information ou bien sûr pour vous inscrire au fichier de compétences ou encore pour nous envoyer une recherche de compétences.

MARNE Bertrand
Evolution
13 Rue du Quatrième Zouaves
93110 Rosny-sous-Bois

Et n'oubliez pas :
vive la micro Alternative !!!

Bertrand MARNE

Le Questionnaire :

Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Téléphone :
Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :
E-Mail :
Age,

Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :
- ☐ Programmation :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ DSP :
- ☐ Electronique :
- ☐ Publicité :
- ☐ Communication :
- ☐ Traduction :
- ☐ juridisme :
- ☐ Management :
- ☐ Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :

Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,

Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :
- ☐ Bureautique :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ Jeux :
- ☐ Communication :
- ☐ PAO :
- ☐ Création-Assistée-par-Ordinateur (CAO)
- ☐ En général :
- ☐ Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)
- ☐ Autres, :

Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,

Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).



LES CAHIERS DE L' HADES

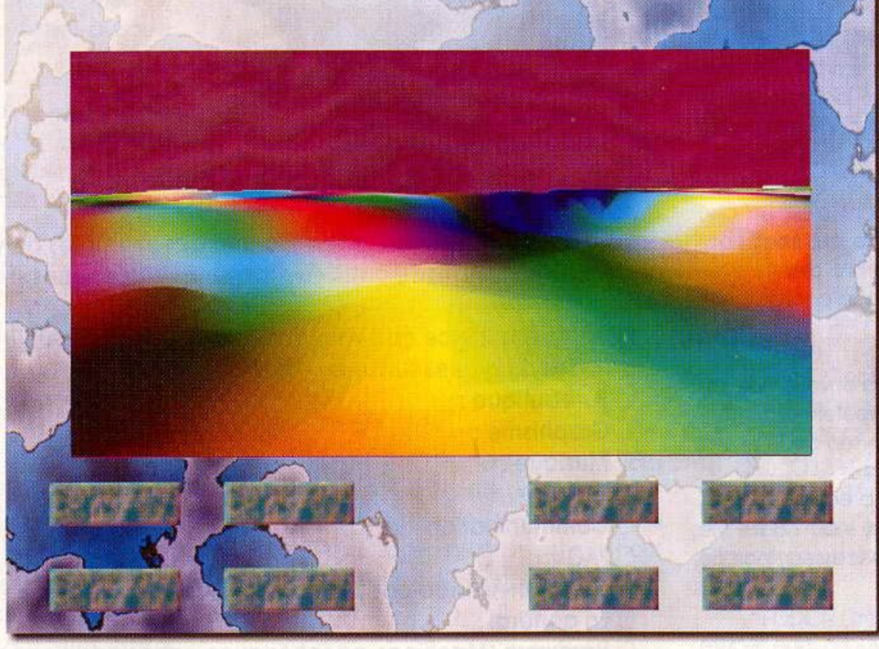
Elles étaient promises : elles sont là, les cartes et programmes pour HADES. Dans l'ordre le réseau Ethernet et la carte son P SOUND sont disponibles à la vente, MAGIC HADES et la carte ULTRA SCSI devrait l'être dans la semaine qui suit la rédaction de cet article. Un mois qui avance à grands pas !

Il ne reste plus que la carte PENTIUM qui se fasse attendre pour le moment.

MAGIC HADES

Le système de BEHNE & BEHNE porté sur HADES par Alvar FREUDE (TWILLIGT, nouveau générateur de trame pour CALAMUS SL,...) était attendu par les amateurs de système multitâches (bien que N_AES ait pu les faire patienter un peu), mais également par les musiciens. En effet, MAGIC est indispensable pour pouvoir faire fonctionner les programmes FALCON en émulation XBIOS sur HADES + STRATRACK. Le TOS de l'HADES partant du 3.06, il manquait certaines fonctions ou bien des problèmes de palettes survenait empêchant les programmes audio FALCON de tourner sur HADES via la carte de STEPHAN WILLHEM.

Le problème est résolu aujourd'hui et nous avons grand hâte de tester AUDIOMASTER, AUDIOTRACKER, DYNAMITE... sur HADES.



CARTES GRAPHIQUES

Pénurie de carte graphique pour HADES ? Que nenni, Fredi achète ses ET 6000 à Honk Kong et propose les pilotes pour ATI PRO TURBO et X-PERT. On connaît la qualité de l'ATI 64. Et bien la descendance est assez costaude. Songez qu'il est possible de mettre jusqu'à 8 Mo de SGRAM sur ces petits bijoux.

De quoi créer des résolutions qui vont littéralement exploser votre moniteur, fut-il un 21 pouce.

Voici d'ailleurs l'opinion de Fabrice BAMAS développeur de OXO SYSTEM (OXO travaille actuellement à un projet de carte vidéo multimédia pour TT/HADES) quant à la qualité de ces cartes :

" Une nouvelle carte graphique est à nouveau gérée pour HADES, qui est à ne plus en douter un choix de plus en plus pertinent et, qui plus est, il ne s'agit ni d'un modèle dépassé, ni introuvable en France : La Xpert@Work

Celle-ci possède un circuit graphique ATI Rage Pro ayant la particularité de gérer jusqu'à 8 Mo de SGRAM (une ram vidéo ultra rapide).

Ce circuit est non seulement très performant en 2D, mais aussi en 3D, pour peu que ses fonctions intégrées soient prises en compte. Pour l'histoire, l'ATI Rage Pro dispose également de facilités pour la décompression Mpeg1 & Mpeg 2, il ne reste plus qu'à trouver les docs correspondantes et les bonnes volontés (qui a dit que c'était le plus dur ?!)

La carte Xpert@Work, qui a son petit succès actuellement dans le monde PC (ce n'était pas forcément une référence), est livrée en configuration de base avec 4 Mo de SGRAM, elle est évidemment PCI, son Ramdac ""bat" 'à une fréquence de 230 Mhz, ce qui lui autorise l'affichage en 1600 par 1200 pixels en 65 535 couleurs (n.d.l.r. : on doit pouvoir même faire plus car une ATI 64 avec 4 Mo de RAM affiche déjà du 1280 * 960 en 24 bits). Sinon son prix ? Environ 1000 FF, sans les drivers HADES.
"

CALAMUS SL 93 SUR HADES 40

CALAMUS SL 93 n'aime pas forcément les HADES 40. Pour cela, Fredi nous informe que le seul remède est le RELO PATCH dédié à cet effet. Pas contre aucun problème avec les versions supérieures à la 93.

NVDI

Il se peut qu'à l'installation sur HADES, NVDI ne permette pas d'avoir des résolutions autre que le 256 couleurs ou le monochrome. Un petit texte sur Internet datant du 13/11/97 explique ce qu'il faut faire. En voici la teneur :

1) installer NOVA VDI + NVDI

2) Installer normalement NVDI

3) renommer ou supprimer les quatre fichiers NVDIDRVx.SYS du dossier GEMSYS.

4) Copiez le fichier ASSIGN.SYS de la disquette NOVA sur la partition de boot ou reprenez celui déjà existant et renommez tous les pilotes de résolutions en Oxp SCREEN.SYS.

5) relancez l'HADES, il travaillera avec NOVA VDI et NVDI.

JEU HADES

Le jeu HADES réalisé par Loïc SEBALD avance bien lui aussi. L'auteur nosu envoie deux captures d'écran que je ne résiste pas à publier.

P SOUND

La carte son type SOUNDBLASTER à 100 F est disponible. Elle est on ne peut plus simple à installer puisqu'il suffit de copier le pilote dans le dossier AUTO et de brancher la carte sur le port parallèle. La doc du pilote contient toute une partie réservée aux développeurs qui souhaitent programmer pour celle-ci.

N'y connaissant rien, je ne peux commenter cette partie du contenu, mais en revanche je vous signale que dans le futur il sera possible de renommer le pilote en :

P_SOUND.PRG : carte P SOUND
Y_SOUND.PRG : piloter le YAMAHA interne
R_SOUND.PRG : pour la sortie sur port cartouche (ROPOCOP)
S-SOUND.PRG : pour soundblaster
X_SOUND.PRG : ça c'est un secret !

Sachez qu'ANIPLAYER fonctionne déjà avec et que la modif' pour piloter le circuit YAMAHA a été demandée par Guillaume TELLO, ce qui veut dire que les deux meilleurs "player" d'animations sur ATARI seront bientôt tous deux compatibles à 100% pour HADES.

En attendant vous pouvez acheter le pilote seul pour 50 F à l'adresse suivante :

Loïc SEBALD
1bis rue du Stade
30820 CAVEIRAC

Pensez à rajoutez 35 f de frais de port.

128 VOIES

AGECODA travaille actuellement à une carte audio PCI 128 pour HADES/MILAN qui, couplée avec une version spéciale de DIGITAL HOME STUDIO, offrira 128 voies (en RAM et DD selon la limite du transfert SCSI). Sachant que l'HADES peut recevoir jusqu'à 1 Go de RAM et que la carte ULTRA SCSI sort dans une semaine, on imagine sans peine le tabac qu'un tel couple pourra provoquer.

De plus cette carte pourra être additionnée d'autant d'autres cartes identiques qu'il y a de bus PCI de libres en cumulant le nombre de voies potentiellement disponibles. Sachant qu'il y a quatre bus PCI dans l'HADES et qu'il est possible de mettre la carte graphique en ISA afin de pouvoir utiliser ces quatre bus, on fait le compte et on obtient 512 voies possibles !!!

On en demandait pas tant. Cela devrait inciter les développeurs de logiciels audio à développer pour cette carte.

Attention tout de même : si la carte ULTRA SCSI n'offre que 32 pistes en D2D (chiffre cité au hasard, il faudra tester pour pouvoir dire), l'addition de 4 cartes audio ne permettra pas plus que ces 32 pistes. Le reste sera forcément des pistes RAM, mais un échantillonneur avec 1 Go de RAM, ça en fait des voies polytimbrales...

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

FORUM DES APPLICATIONS ATARI

Tout arrive, et voici enfin le compte rendu du troisième Forum des Applications Atari qui s'est déroulé les 6 &7 Décembre 1997 à Bercy Expo.

EXPOSANTS

La première constatation fut le nombre d'exposants supérieur à celui de l'année passée. La réputation du précédent Forum a visiblement réussi à convaincre pas mal d'exposants, même si un certain nombre qui avait réservé ou manifesté leur intention d'y être n'ont pu venir pour des raisons diverses.

Qu'a cela ne tienne, il y aura eu 46 entités ou sociétés venant des quatre coins du monde qui auront représenté leur production durant ces deux jours.

A cela il faut rajouter une séance de dédicace (Bruno BELLAMY) ainsi que deux concerts par des personnalités de la musique, à savoir FATON à qui présentait son dernier album et Tim BLAKE celui sur lequel il travaille actuellement et cela en avant-première.

Coté purement physique, le nombre d'exposants étant supérieur à celui de l'année passée, les allées étaient plus remplies et le vide de l'entrée de salle avait disparu.

VISITEURS

L'année passée nous avions estimé à environ 3000 le nombre d'entrées avec 1000 payantes comptabilisées.

Cette année a visiblement vu moins de visiteurs. Si le nombre d'entrées payantes est identique à quelques unités près, celui des entrées gratuites est inférieur de moitié à celui estimé l'année passée.

Plusieurs raisons peuvent expliquer cela : la non-parution de "news" dans SVM comme en 96, le retard de ST MAGAZINE n°121 et le fait que nous avions décidé de ne plus lancer autant d'entrées payantes que lors du précédent opus (près de 4000) afin de rentrer dans nos frais. Pour la même raison le billet d'entrée n'était valable que pour une seule journée au lieu des deux jours précédemment.

L'impression de fréquentation plus faible s'est d'autant plus ressentie qu'ayant plus d'allées et de stands ceux-ci étaient évidemment plus répartis. Par ailleurs, comme pour l'ATARI MESSE, il n'y a pas eu de rush du début, les visites s'étalant plus régulièrement tout au long de la manifestation. Ainsi la salle n'était pas vide à la fin du samedi ou durant le dimanche matin ce qui a permis finalement une circulation et un rapport avec les exposants plus aisés.

Un peu moins de monde sur place, mais surtout une meilleure répartition qui a aboutit à un plus grand confort pour tous.

Le chiffre d'affaires de pas mal d'exposants étant en hausse, on peut donc considérer que le public des autres années qui achète, et fait donc vivre le marché, était là quasiment au grand complet ce qui est, sommes toutes, l'essentiel.

CONTENU EN HAUSSE



Malgré de grands absents (ETILDE, NGS, LA BECANE, Stephan WILHEM, MW ELECTRONICS), le salon a révélé un grand nombre de nouveautés, une présence de la presse plus forte et des animations y compris sur les stands comme celui d'ACBM (VIRUS INFORMATIQUE, PUCES INFORMATIQUES) ou encore la présence exceptionnelle de Bruno BELLAMY dessinateur de grand talent qui a oeuvré pour ST MAGAZINE avant de connaître un succès évident avec ses propres bandes dessinées ou ses illustrations dans LE VIRUS et LES PUCES.



On notera également la qualité des stands qui se rapprochent de plus en plus de stands profesionnels.

En ce qui concerne les deux concerts, on peut dire sans conteste que nous avons eu droit à du haut niveau. FATON tourne déjà depuis un moment avec son nouveau groupe et nous savions déjà que c'était du grand FATON. Pour Tim BLAKE, la surprise a été beaucoup plus grande puisque son dernier disque (MAGIC) était loin de laisser soupçonner un retour de cette ampleur. Tim BLAKE renoue avec la grâce qui lui a valu son incontournable chef d'oeuvre BLAKE'S NEW JERUSALEM et d'ici un an, lorsque sortira son nouvel album, nous devrions en entendre parler dans toute la presse musicale.

HARDWARE

Le hardware le plus attendu était sans conteste le MILAN. Celui-ci était présenté par les auteurs qui, d'une amabilité et d'une humilité exemplaire, n'ont pas hésité à répondre à toutes les questions des visiteurs (et exposants) et ce à l'aide des nombreux interprètes venus nous donner un coup de main (nous les remercions encore au passage).



Le MILAN n'était toujours pas terminé, mais le prototype présenté avait fait de grand progrès par rapport à l'ATARI MESSE deux mois plus tôt. Cette fois ce n'était plus une image du bureau que nous voyions à l'écran, mais le bureau lui-même et il était possible de lancer des programmes. Les deux principales restrictions concernaient la gestion de la souris (il fallait déplacer le curseur au clavier) et la résolution qui en restait à la ST HAUTE. Mais n'en doutons pas nous devrions voir un proto beaucoup plus avancé, voire une machine terminée, tourner à l'ATARI SHOW (NEUSS) les 4 & 5 avril prochains.





Le développement d'un ordinateur est souvent beaucoup plus long que prévu et le MILAN en est déjà à un an et demi de développement, les six premiers prototypes étant arrivés en Août 97. Le public aimerait le voir arriver à date prévue, mais cela est rarement possible (il en était de même avec les machines d'ATARI).

A vrai dire, je ne connais qu'une personne



dans notre univers à tenir ses délais niveau machines, c'est Fredi ASCHWANDEN, mais il est vrai qu'il s'agit d'un cas assez rare. L'HADES est arrivé avec moins d'un mois de retard et encore la version 060 est arrivée deux mois avant la date fixée pour la sortie. Passé le cas de Fredi ASCWANDEN, qui est à mon sens ce qu'on peut appeler un véritable génie, il n'est pas rare de voir les projets informatiques prendre du temps.













Mais rassurez-vous, en ce qui concerne le MILAN, on est très près de la fin et si j'ai accepté d'en parler il y a peu, c'est parce que j'avais pu voir un prototype en marche. Il y a tellement de machines qui ne dépassent pas ce stade...

Toujours côté hardware, si la STARTRACK était là, ce n'était pas le cas de son auteur coincé au dernier moment en Allemagne (il devait venir avec MW ELECTRONICS).

L'HADES était, lui, bien représenté puisque présent sur plusieurs stands (TDM, OXO SYSTEM, LINUX, INVERS) et tous ceux qui le désiraient ont pût admirer sa puissance phénoménale et tester ses capacités, sa compatibilité. Sur le stand TDM, c'est Nicolas de GRANRUT qui officiait.

La carte FLEXPORT était enfin là, présentée par son auteur Jean CONTER, mais pas en démo faute de deux HADES à proximité. Cette carte de communication par le port série en infra rouge nécessite en effet, fort logiquement, deux machines pour pouvoir fonctionner. Ces machines peuvent d'ailleurs être un HADES et un PC pourvu d'un bus ISA de disponible.

Parmi les cartes accélératrices, on pouvait voir l'ÉVOLUTION (OXO SYSTEM) ainsi que la CENTURBO II (CENTEK) mais uniquement en présentation et pas en service. Cette dernière était annoncée comme terminée et devant sortir mi-janvier, mais il semble que ce ne soit pas le cas car début Mars elle n'est toujours pas sur le marché et semble repoussée pour des problèmes techniques. Il était par contre possible d'acheter des CENTURBO 1 évolution 3 ainsi que des MODE HD sur le même stand à des prix très intéressants.

Toujours dans le hard, LINE AUDIO présentait ses JAM, FAD et son tout dernier micro le CM2 (testé dans ce magazine) et qui a visiblement impressionné Tim BLAKE.

Autre HARDWARE, mais là très impressionnant, le système de pilotage laser de CLASS IV. Ce groupe de développeurs a conçu un système de pilotage de laser sur FALCON (en portage sur HADES et sur tous les compatibles TOS à venir). Attention, sur le stand il y avait un petit laser, mais le système peut même "driver" des gros rayons multicolores et si ceux-ci n'ont pas pu être présentés, c'est tout simplement car la logistique de BERCY EXPO n'était pas assez performante :

Consommation d'énergie phénoménale, refroidissement pas plusieurs mètres cubes d'eau à la minute...

Il y avait même du hardware pour la JAGUAR.

En effet, Sébastien FAVARD qui rédige de nombreux articles en cahier DIVERS pour ST MAG, présentait son kit de développement JAGUAR pour tout ATARI muni d'un port cartouche. Ceux que cela intéresse peuvent prendre contact avec lui selon les coordonnées inscrites en fin de ses articles.

Toujours sur JAGUAR, le joystick HAWK sur le stand de Nick HARLOW (16/32 bits).

Quant à STUDIO CAPITALE, il était possible d'acheter leur tout nouveau rack FALCON sur le stand en face de celui de LINE AUDIO. Du coup les protagonistes de stands en ont profité pour discuter entre eux d'une version de STUDIO SON pour STARTRACK avec des JAM comprenant beaucoup plus de sortie. La présence de Stephan WILLHEM a fait d'ailleurs cruellement défaut à ce moment. De toute façon, une indiscrétion nous dira par la suite que STUDIO CAPITALE abandonne le développement de STUDIO SON (mais pas le développement de ses autres produits ATARI) qui devrait vraisemblablement être repris par l'auteur ou par une autre société.

Pour finir la partie HARDWARE en plus petit, AGECODAGIS montrait ses BI CLOCK pour obtenir du 44.1 kHz et 48 kHz sur un FALCON. Rassurez-vous, Tom TERROITERRA d'AGECODAGIS nous montrera quelque chose de nettement plus ambitieux d'ici peu. S'il ne l'a pas montré les 4 & 5 Décembre, c'est qu'il voulait absolument que ce soit opérationnel à 100% (logiciels l'exploitant).

PAO & GRAPHISME

Avec la présence d'INVERS au Forum, le public a pu très nombreux découvrir CALAMUS SL 98 en avant première ainsi que faire ses mises à jour CALAMUS SL 96 et acheter des modules INVERS sur place. Il y avait souvent la queue et c'est d'ailleurs à cette occasion que l'on a pu acquérir la première interface de flashage SDSI d'ADEQUATE SYSTEM en France.

Grosse surprise de ce salon, DIGITAL LAB de Frédéric BAYLE (auteur de D2M), le logiciel de retouche photo en 32 bits qui bénéficie immédiatement de tout l'acquis M&E. On attend avec impatience d'en recevoir un exemplaire pour en faire le test ou au moins une "news" beaucoup plus complète.

M&E toujours, Eric da CUNAH était juste à côté avec son PACK IFX #1 et son rim GOLDEN IMAGE qui est même capable de digitaliser en quatre et seize couleurs ce qui est une première sur ATARI, à ma connaissance, pour ce



modèle de scanner.

Encore un autre gros morceau : PIXART 4 présenté par André FELBRICH lui-même. Il était achetable sur le salon mais en allemand pour le moment. C'est d'ailleurs à cette occasion que le contrat de distribution en TDM et CRAZY BITS a été signé et depuis PIXART 4 est en français. En principe les mises à jour francophones ont été envoyées aux clients du salon. Si certains clients ne l'avaient pas reçu, qu'ils prennent alors contact avec LA TERRE DU MILIEU qui rectifiera le tir.

Sur le stand de PARX il était par contre possible de voir (et d'acheter), outre D2M, le petit dernier en matière de logiciel graphique, à savoir ZOOM X qui permet d'agrandir une image en recalculant des pixels intermédiaire afin de ne pas avoir, ou du moins de limiter grandement, les effets d'escaliers typiques à ce type d'opération. On trouvait d'ailleurs également sur le stand, VECTOR, logiciel de vectorisation.

Quant à VOILA !, je suis incapable de dire s'il était réellement présent au salon et comme PARX s'est séparé à la fin du salon (malgré un chiffre d'affaires assez énorme sur ces deux jours), on ne le saura pas.

Sur le stand de LA TERRE DU MILIEU, les auteurs de l'INFOGRAPHE y démontraient les possibilités étonnantes de leur programme. Celui-ci sort d'ailleurs sur AMIGA et ce sera l'occasion d'avoir une nouvelle version sur ATARI.

Pour le dessin vectoriel, Roland SEVIN, auteur d'UPSIS, était à nouveau au rendez-vous pour la dernière version de son très puissant logiciel de dessin vectoriel dont il faudra que nous fassions le test un de ces jours.

A propos de CALAMUS SL, il y avait aussi un nouveau cd rom dédié sur le stand de FLOPPYSHOP.

Si vous aimez les textures, il était possible d'acheter les cd rom BACKGROUND de 1 à 3, le dernier numéro étant une nouveauté en cette fin d'année 97.

Quant à POSITIVE IMAGE, le logiciel de retouche photo anglais, il était présent sur le stand de FLOPPYSHOP.

MUSIQUE

Le gros de la clientèle atarienne est le monde des musiciens, un des bastions de nos machines. D'ailleurs la fréquentation du magasin TDM de Paris est composée à 90% de musiciens, ce qui tend à prouver que c'est loin d'être une idée reçue.

D'ailleurs Jean Marc TIEBAUD de STEINBERG FRANCE est venu faire un tour et a été assez surpris de trouver une telle vivacité. C'est durant ce salon qu'il nous a annoncé que la baisse de prix que nous demandions depuis un moment sur les produit ATARI serait très certainement possible. Elle l'a été comme vous pouvez le constater et le premier à s'en féliciter c'est STEINBERG FRANCE qui vend du produit ATARI comme des petits pains en ce moment.

Le plus gros éditeur en matière musicale est aujourd'hui SOUNDPOOL qui était là avec ses produits habituels (AUDIOMASTER, AUDIOTRACKER, SPDIF, ADAT, DYNAMITE, ...) et le petit dernier FALCON SURROUND.

A propos de produits SOUNDPOOL, saviez-vous que CD RECORDER 2 était compatible avec les graveurs de cd réinscriptible ? Certes pas tous, mais au moins déjà les YAMAHA, ce qui est une grande nouvelle.



Sur le stand PARX, on pouvait également acheter la version 2 de QUINCY qui peut s'utiliser comme une table de mixage virtuelle pour peut que vous l'équipiez d'un JAM 8 IN.

A propos de JAM, puisque LINE était là, il était possible de voir la démo et d'acheter SOUND PACKAGE, son pack de logiciel de montage audio dont le test se trouve dans ce numéro.

L'autre grand éditeur de logiciels musicaux et qui remporte la palme du dynamisme, c'est SOFTJEE qui démontrait tous ses produits, DIGITAL HOME STUDIO, MIDPLAY et surtout LIVE MACHINE (EXPAND n'était pas encore sorti) avec la présence de Rodolphe DEBYZER (voir ST MAG 118).

Nous avons cité plus haut STUDIO CAPITALE et STUDIO SON. Tout comme à NEUSS, il était possible de voir la version TIME LINE 8 de ce super logiciel audio ainsi que les petits frères STUDIO SON 4 et STUDIO 2 qui, lui, est passé en freeware comme mentionné dans un précédent ST MAGAZINE.

Vous avez un synthé ou un échantillonneur et voudriez trouver un éditeur pour celui-ci, c'est pour cela que SYNTHE DIFFUSION est revenu cette année avec sa tonne d'éditeur de synthés. On en trouve pour presque toutes les machines y compris les KURZWEIL K1000 et K2000 (je le cite car j'ai passé tant d'années à chercher un éditeur pour mon K1000 que je n'en revenais pas). Il y a deux séries d'éditeurs en fait : les YNOT et les EMC. Les EMC sont livrés avec de nouvelles banques de sons. Le tout pour 390 F chaque éditeur ce qui est carrément donné.

Côté démo, il était également possible de voir STUDIO 1024 chez OXO SYSTEM, mais loin d'être terminé pour autant, ainsi que QUADERNO par Chris HANKE sur le stand TDM, même s'il a fallu un petit moment avant que le matériel adéquat soit rassemblé.



Si vous aimez les midifiles, sachez qu'EMMESOFT présentait LIVE PLAYER pour jouer les MIDIFILES à la norme karaoké ainsi qu'une série de trois cd roms intitulés SUPER MIDI PACK intégralement dédiés aux programmes MIDI pour ATARI.





Petites curiosités absolument étonnantes : les trois programmes sur le stand d'ATARI COMPUTING : SNIPPY SYNTH, ARPEGIATOR et MIDI SYNTH dont on vous parlera prochainement.





Enfin, on pouvait voir de superbes meubles sur mesures pour home studio, créés par Jean CHALIER.

BUREAUTIQUE

Là c'était un peu faible. On attendait TEXEL





2 chez APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE et on n'en a eu que la démo. On commence à en avoir l'habitude, mais c'est tout de même









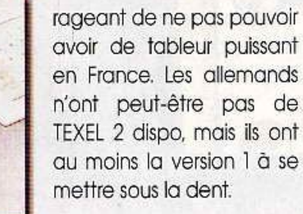












rageant de ne pas pouvoir avoir de tableur puissant en France. Les allemands n'ont peut-être pas de TEXEL 2 dispo, mais ils ont au moins la version 1 à se mettre sous la dent.

Heureusement, un autre tableur absolument pas attendu a montré le jour : XXL chez OXO SYSTEM. Contrairement à STUDIO 1024, XXL est très avancé et une première version devrait sortir courant Mars. D'un concept totalement différent de TEXEL, il se rapproche beaucoup plus de la philosophie NEXT et fera l'effet d'une bouteille d'oxygène lorsqu'il arrivera sur le marché.

UTILITAIRES

C'est un des gros morceaux du salon puisque beaucoup d'entités exposaient dans ce domaine.

Commençons par ceux qui viennent de loin avec HOMA SYSTEM HOUSE et ses drivers de scanner pour EPSON, MUSTEK, UMAX et MICROTEK sous GDPS, ce qui veut dire que vous pouvez digitaliser sous les programmes utilisant ce système (le GDOS du scanner) comme PHOTOLINE, CALAMUS SQL (avec un module approprié), PIXART 3 & 4...

Ces pilotes ont d'ailleurs l'air de faire grand bruit et pour ceux que cela intéresse, sachez qu'ils sont distribués par LA TERRE DU MILIEU.

Vous aimez X BOOT ? C'est vrai que c'est très pratique, mais introuvable, aussi aujourd'hui il y a beaucoup mieux pour peu que vous ayez un FALCON : MENU 6. C'est un programme de Fabrice GIRARDOT et franchement cela vaut le détour. D'ailleurs vous pouvez l'essayer, il est sur la disquette de ce numéro.

Toujours dans les utilitaires CENTEK présentait CECILE, SANDRINE, MURIEL, DOLMEN, CENTINEL et un éditeur de fichiers ressource. Tous n'étaient pas terminés je me mélange un peu les pinceaux quant aux fonctionnalités de chacun. Sachez simplement qu'il y a un pilote de scanner MUSTEK qui ne fonctionne que sur FALCON à l'heure actuelle (CECILE ?), un débuggeur 68040 (CENTINEL ?), un gestionnaire de disque et cd rom SCSI (SANDRINE ?). Pour DOLMEN, il s'agit de leur nouveau système d'exploitation en développement.

Pour rester dans les systèmes d'exploitations, APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE, éditeur de NVDI et MAGIC montrait tous les bienfaits de ces deux indispensables programmes en rupture de stock pour le moment en attendant les versions 5 de NVDI et 6 de MAGIC.

Toujours dans les systèmes N_AES était en démos sur HADES sur le stand de TDM.

Les petits bijoux du moment, ce sont START IT et FIND IT d'Eric REBOUX. Je ne dirais jamais assez combien ces deux utilitaires sont indispensables pour votre ATARI. En tout cas, les visiteurs pouvaient en juger par eux-mêmes.

Quant à PARX (leur cessation d'activité crée un véritable gouffre !) ils vendaient HD DRIVER 7.0, DIAMOND BACK et &DIAMOND EDGE. La distribution de HD DRIVER a d'ailleurs été reprise par TDM.

COMMUNICATION

Cette année pas mal de produits dédié à INTERNET.

Le stand INTERNET tenu par Pascal NOWAK a connu le même sinon plus de succès que l'an passé. C'est d'ailleurs lui l'auteur de la série JUST CALL ME INTERNET dont le numéro 2 était sorti juste pour le salon (test dans ce numéro).

Le gros morceau attendu dans ce domaine, c'est WENSUITE de OXO SYSTEM, qui commence à être de plus en plus costaud et qui pourrait bien intégrer le JAVA dans une prochaine version.

L'autre browser WEB sur ATARI, et le plus complet à l'heure actuelle, c'est CAB qui était en version 2.5 sur le stand de PARX. Là c'est APPLICATIONS SYSTEMS FRANCE qui doit en reprendre la distribution normalement, mais attends la version 3.0 pour cela.

Autre gros produit en matière de communication : SWIFTEL 2 de Xavier ROCHE. Cet excellent programme de communication compatible MINITEL PHOTO continue sans cesse d'évoluer et je vous conseille vivement de l'acquérir si le sujet vous intéresse. Vous ne serez pas déçus !

AZIMUT (cette fois, je n'ai pas mis le H à la fin !) est un club d'utilisateurs qui gère un BBS. Au moment où THE BBS a fermé ses portes, il est bon de le savoir. On en reparle prochainement.

JEUX

Il y avait quelques nouveautés en matière de jeu.

Sur le stand TDM, on pouvait voir RUNNING, CROWN OF CREATION 3D, CONQUEST OF ELYSIUM 2, IMPULSE pour FALCON et ZERO 5 pour JAGUAR.

16/32 était bien sur là avec sa tonne de

jeux pour ATARI, mais il n'était plus seul en ce domaine car de loin dépassé en stock par IFA et son 35 tonnes rempli de belle boîboîte ludiques pour ATARI.

ACBM faisait sensation avec sa console 2600 branchée et surtout son jeu de tir aux boîtes de conserves à l'effigie de Bill GATES : un bon entraînement pour l'entartage dont il sera victime plus tard.

Pour finir DREAM SYSTEM était à nouveau là avec ses jeux JAGUAR & ST et surtout son cd rom dédié à la JAGUAR.

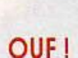
DIVERS

Dans les divers on trouvait le stand LINUX animé par Romuald JOUFFREY qui connut lui aussi un grand succès comme l'an passé et ce d'autant plus que cette fois-ci il y avait un HADES pour démontrer ce système qui a de plus en plus d'adeptes. Et là ça booste !



HOMA vendait ses ATARI CD MASTER dont le fameux INFOPEDIA, l'encyclopédie multimédia PC portée sur ATARI par ses soins.







Frédéric THIRARD et son SERVICE DEMOS étaient également là avec sa tonne de démo et son premier cd dédié à celles-ci.



Dans les DP, il y avait l'incontournable IFA, mais aussi FLOPPYSHOP et sa belle collection de DP avec doc.



Pascal CORNEAU et son incroyable FALCON SEULEMENT étaient fidèles au rendez-vous, tandis qu'ÉVOLUTION de Bertrand MARNE recueillait les inscriptions et surtout démontrait des programmes en développement assez délirant comme le fameux MOUNTAIN de Rémy VANEL.

Pour en finir avec les divers, le CLUB M 2000 qui nous a une fois de plus filé un sacré coup de main et avec toujours autant de talent dans l'organisation de ce salon.

PRESSE

Je vous disais que la presse avait été très présente





cette année. Et bien on pouvait voir dans les exposants : LE VIRUS INFORMATIQUE, LES PUCES INFORMATIQUES, ST COMPUTER, ATARI COMPUTING, STRATOS, INVERS, ST MAGAZINE, et KEYBOARDS.

Dans les visiteurs on a eu droit à INTERFACE et DREAM qui devait exposer mais ne l'a pas fait au dernier moment n'ayant plus d'anciens exemplaires à vendre. Soufflé par le salon lui-même, nous avons eu droit à un bel article dans le numéro 47.

REVENDEURS

Il manquait certes IA BECANE et APAK, mais TDM était là (normal) ainsi que Dr.ZELLMER (pièces détachées et accessoires), MABN (revendeur hollandais), SOFTWARE SEIDEL SERVICE, FALKE VERLAG, et l'incontournable BEST ELECTRONICS et ses milliers de pièces pour ATARI, ce qui est déjà pas mal, non ?

OUF !

Ca y est, je crois n'avoir rien oublié et à relire cet article, je me rends compte combien ce salon a été fructueux sur le plan de la vie atarienne : nouveautés, achats à prix canon mais aussi futures nouveautés, car les liens entre tous les prestataires de la scène atarienne se créent dans des moments comme cela et souvent c'est de ces manifestations que naissent les grandes idées qui changeront notre vie d'ataristes quelque temps plus tard.

Parmi tous les absents, je m'arrêterais encore une fois sur François AUBOUX qui avait l'habitude de venir à tous les salons ATARI avec sa verve et son dynamisme habituel. Un petit salut en passant.

Allez, rendez-vous les 5 & 6 Décembre prochain pour le 4ème Forum des Applications Atari.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr



HALTE A LA PROHIBITION



En couverture

- Netscape : une idée de génie pour contrer Microsoft !
- Toute la vérité sur Windows Nt et Rhapsody !
- Compaq rachète Digital : les Pc de demain seront-ils des Alpha à 1 Ghz ?

Sur le CD

Les versions intégrales du navigateur Communicator, de la suite bureautique Axene et du jeu Timekeepers !



DREAM le magazine de la micro clandestine pour Amiga, Atari, Risc OS, Linux, Be OS, OS2...



REINSCRIPTIBLE

CD RECORDER est compatibles avec les graveurs de cd réinscriptibles. SOUNDPOOL nous signale qu'une série de graveur YAMAHA de ce type fonctionne très bien avec son logiciel de gravage.

Qu'on se le dise !

GdM



FARGO PRIMERA PRO

L'imprimante américaine PRIMERA PRO de chez FARGO est sortie il y a un moment déjà, mais il est vrai que nous n'avions jamais eu l'occasion de la tester. Malgré son age avancé, elle tient toujours la route comme vous allez pouvoir vous en rendre compte.

TROIS ANS SONT PASSES !

Je me souviens très bien avoir vu une PRIMERA PRO tourner il y a trois ans au deuxième ATARI SHOW (Gennevilliers) à l'époque où la STYLUS COLOR devenait L'IMPRIMANTE couleur. Tout le monde s'extasiait devant le petite dernière EPSON présentée sur le stand de SCAP et, tout seul dans son coin, André FELBRICH de CRAZY BITS (PIXART) nous démontrait qu'une imprimante à sublimation en 300 * 600 DPI pouvait avoir une définition beaucoup plus belle que la meilleure jet d'encre en 720 * 720.

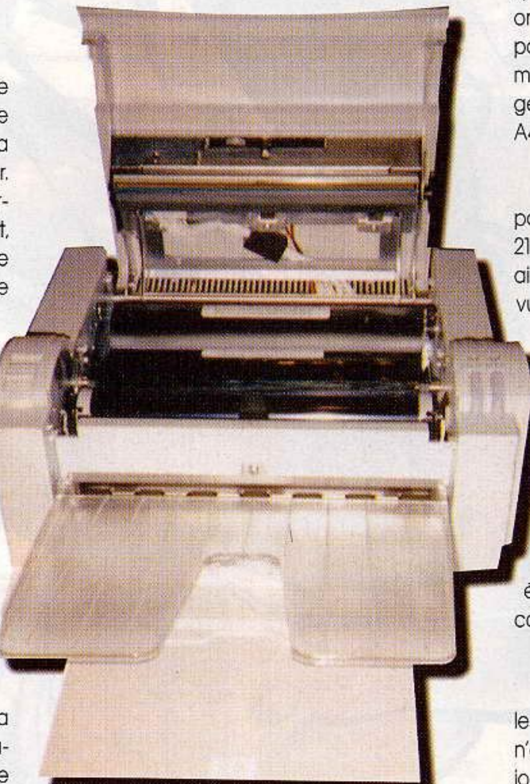
En effet, partant du même document, le rendu sur PRIMERA PRO n'avait strictement rien à voir. Avec la petite FARGO, nous entrions dans le domaine du professionnel avec un rendu digne d'un cromalin (épreuve couleur à destination des imprimeurs) et j'avoue avoir alors longuement hésité entre une STYLUS COLOR et une PRIMERA PRO pour finalement prendre la STYLUS en raison de son coût d'entretien.

Depuis trois ans sont passés et la STYLUS a bien servi mais n'est plus à la hauteur et paradoxalement vient de se faire remplacer par une PRIMERA PRO chez LA TERRE DU MILIEU, comme quoi l'innovation assure toujours une longévité accrue.

QU'EST-CE QU'ELLE A DE PLUS ?

Qu'a donc cette PRIMERA pour être toujours aussi attractive trois ans après ?

Et bien cette qualité photo typique de la sublimation. En effet le procédé utilisé par la PRIMERA est très proche de la photo. C'est d'ailleurs pourquoi sa petite soeur s'appelle la FOTO FUN (test dans ST MAG n°110).



L'intérieur d'une PRIMERA est très très dépouillée. Ici pas d'encre ni de toner mais un gros ruban composé de films Cyan, Magenta et Jaune ou Cyan, magenta, Jaune et Noir.

A chaque couleur des particules de ce film vont se déposer sur un papier de type photo spécialement créé pour ces imprimantes. Lorsqu'on achète une recharge pour la PRIMERA, on a droit à un rouleau de film ainsi qu'à une liasse de papier. Il est impossible d'acheter ces éléments séparément.

Cela est d'ailleurs assez regrettable car lorsqu'on imprime qu'une petite partie du papier, on aimerait pouvoir avoir du rouleau en "rab" pour pouvoir réutiliser les parties non consommées et ce surtout en regard du prix des recharges. Sachez que le prix de revient d'une feuille A4 imprimée est de l'ordre de 20 F.

Il y a d'ailleurs plusieurs formats et types de papiers. Le plus classique est le papier photo en 21.59 * 23.84 ou en 21 * 31.40, permettant alors ainsi d'imprimer une page A4 intégralement vues les marges droites et gauches inexistantes à l'impression. On remarquera également les papiers transferts pour réaliser des T-SHIRT ainsi que les transparents.

La FOTO FUN a les cartes postales et transferts pour MUG (tasses de type tisanières), la PRIMERA PRO fait les transferts pour T-Shirt. Chacune sa spécialité, bien que le MUG aussi sur PRIMERA aurait été sympa. Sans doute était-ce un problème de format trop grand comme pour les cartes postales.

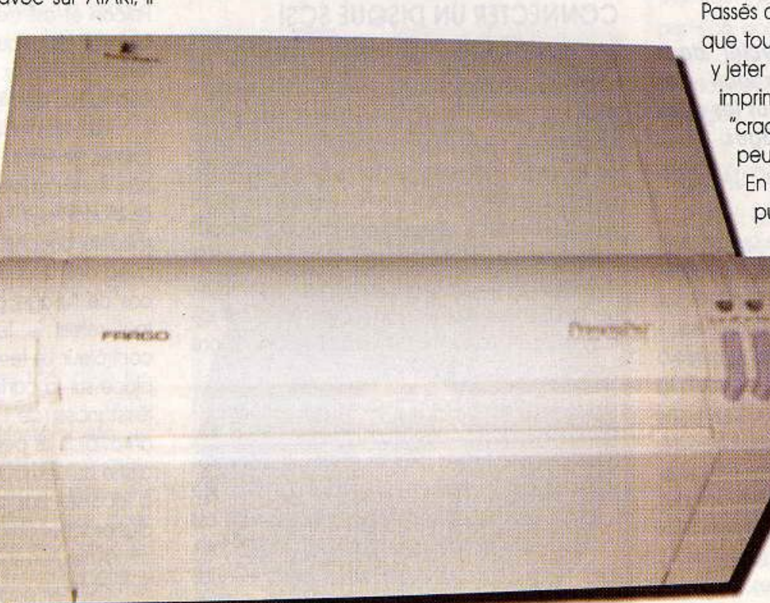
Ce qu'elle a de moins par contre, ce sont les boutons. Pas de face avant chargée, ici on n'a que deux boutons (mais lumineux, c'est toujours cela) : ON-OFF et ON-LINE. Au prix des consommables, il est évident que personne ne va l'utiliser avec un traitement de texte. Rajouter des fonctions d'impression ASCII comme sur toutes les imprimantes classiques aurait été du gâchis. Notez que le CHARGE/EJECTE, lui, est tout de même bien là et s'obtient en appuyant longuement sur le bouton ON LINE.



UTILISATION

Comme toute imprimante haute définition, le temps d'impression est assez long. Sur HADES 60 (donc avec un temps de calcul nul par le logiciel d'impression), on comptera bien 20 mn pour une pleine page en A4 en 300 * 600 DPI (la STYLUS COLOR prend quasiment 30 mn en 720 * 720 DPI dans la même configuration). Par contre le résultat vaut franchement le détour. Les couleurs sont éclatantes et très proches de l'impression OFFSET, ce qui en fait une imprimante parfaite pour les sorties couleurs. On peut ainsi éviter un cromalin ou une sortie IRIS. Vu le prix de ces derniers (dans les 200 F la feuille), les professionnels comprendront aisément l'avantage d'avoir une PRIMERA et ce surtout lorsqu'on réalise un magazine couleur.

La PRIMERA est livrée avec les logiciels MAC et PC. Pour pouvoir imprimer avec sur ATARI, il faut acheter un pilote pour CALAMUS SL. C'est malheureusement le seul programme qui pourra l'utiliser. D'un autre côté, sa destination professionnelle oriente naturellement l'utilisateur d'une imprimante de cette catégorie vers ce logiciel. Il est d'ailleurs possible qu'il existe un pilote pour DA'S LAYOUT, mais je n'ai aucune info à ce sujet, c'est pourquoi nous nous en tiendrons à CALAMUS SL aujourd'hui.



Ce pilote ne gère malheureusement pas tous les types et formats de papier. Il se décompose en fait en deux pilotes : un pour les papiers et films WAX (thermique et transparents) et un pour la sublimation. Celui pour la sublimation est bien évidemment celui que l'on utilisera le plus souvent. Attention tout de même. Malgré le choix du papier A4 LONG (impression CYMK), le pilote ne reconnaît pas le CYMK ce qui veut dire que si vous achetez un kit A4 LONG, il sera inutilisable. Il est fort probable que ce problème soit résolu d'ici peu, car il ne manque quasiment rien pour que cela fonctionne correctement. En attendant, il faudra vous rabattre sur le format CMY.

Du fait de ce format un peu plus court, on sera tenté de réduire le zoom pour avoir sa page complète. J'ai remarqué à ce moment-là que la densité des couleurs était plus sombre. Je vous conseille donc plutôt de réduire votre page dans CALAMUS SL 96 (option réduction de fontes) et d'imprimer à 100% afin d'avoir une colorimétrie la plus exacte possible.

A propos de colorimétrie, le pilote est livré avec deux courbes de gradation. L'une est une courbe de séparation très particulière à mettre en lieu et place de celle que vous pouvez utiliser et s'avère très différente des courbes quadri traditionnelles. Celle-ci vous permettra d'atteindre un rendu exact tout en n'étant pas en CYMK. L'autre est plus classique puisque courbe de linéarité de sortie à mettre dans le module adéquat.

On notera également que si le bac de l'imprimante ne permet pas de mettre plus de 25 feuilles à la fois, il vaut mieux rentrer en feuille à feuille. J'ai constaté parfois des "non-impressions" à la deuxième feuille ainsi qu'un blocage de l'imprimante lors de l'impression de plusieurs pages automatiquement.

Par contre plus de changement de toner ou de rubans salissants sur les lasers et matriciel-les ou "bouchage" d'injecteurs sur les jets d'encre. Les FARGO sont des imprimantes "propres" et on ne peut plus faciles à utiliser. Leur transparence à ce niveau est telle qu'on en vient à se demander parfois comment cela peut marcher : des films de couleur, du papier et ça imprime !

FINISH ?

Ce sous-titre évoquant un produit de lustrage pour lave-vaisselle correspond bien à l'effet rendu par l'impression PRIMERA. Les couleurs éclatent tellement que l'on ne peut s'empêcher de penser à cette vieille publicité montrant un verre dont ledit produit retirait le film "flou" qui le recouvrait avec un produit lustrant traditionnel. C'est la même impression que l'on ressent face à une imprimante classique lorsqu'on voit le résultat d'une PRIMERA.

A côté de ce résultat fascinant, il y a tout de même trois défauts gênants :

– le prix des recharges pour une utilisation personnelle, mais qui devient très économique au regard d'une utilisation professionnelle et des économies qu'engendre une PRIMERA. La preuve, TDM avait opté pour le moins cher (STYLUS COLOR) et se retrouve finalement à choisir trois ans plus tard la PRIMERA. Preuve que l'économie ne se situe pas forcément dans le simple prix d'une feuille de papier.

– la non-utilisation actuelle du mode CYMK.

– le coût très élevé du pilote CALAMUS (près de 3 000 F) ce qui l'ancre décidément dans le milieu professionnel.

Passés ces trois regrets, je crois sincèrement que tous les calamusiens assidus devraient y jeter un coup d'oeil avant d'acheter une imprimante car il est fort possible qu'ils "craquent" devant un tel rendu pour peu qu'ils en aient l'utilisation.

En tous cas, la PRIMERA PRO cible son public de façon beaucoup plus évidente que la FOTO FUN qui possédait également un prix de consommable assez élevé pour une utilisation exclusivement grand public vu son format d'impression (10 * 18) mais il faut dire à ce sujet que les tarifs américains (patrie de FARGO) sont au moins moitié inférieurs à ceux pratiqués en Europe.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

FARGO PRIMERA PRO

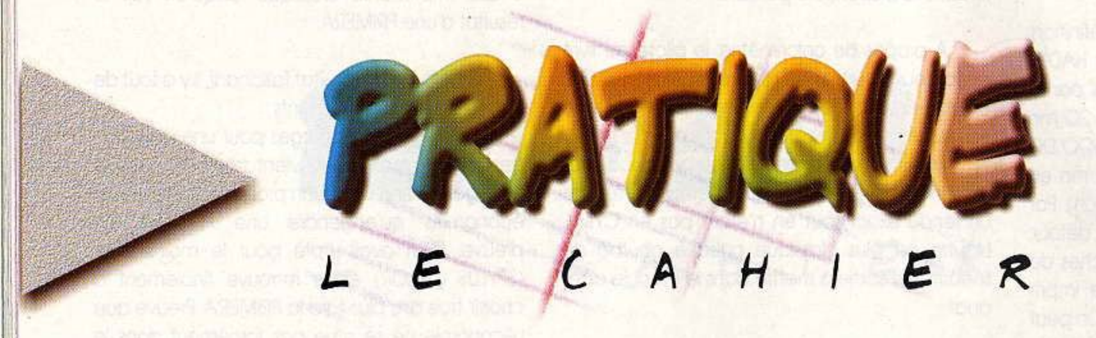
tout ATARI pilote CALAMUS SL

prix imprimante : autours de 12500 F t.t.c.
importé par TECHNI CINE PHOT
prix pilote CALAMUS SL : 2990 F
importé par LA TERRE DU MILIEU

► qualité, prix du tirage quant à sa qualité profesionnelle

► pas de CYMK pour le moment, prix du tirage pour le grand public, prix du pilote







plus loin avec votre ATARI (2)

Les disques durs

Il est possible de connecter deux catégories de disques durs sur Atari : des SCSI et des IDE. Ils présentent tous les deux des inconvénients et des avantages.

SCSI

Il s'agit d'une norme très stricte qui garantit un maximum de compatibilité entre les matériels. Les mêmes disques peuvent être utilisés sur Atari, Mac, PC ou des échantillonneurs (Akai...). Des données peuvent même être échangées à l'aide des utilitaires adéquats. Il permet la connexion simultanée de 7 périphériques qui peuvent être des disques durs, des CD-ROM, des disques extractibles, des disques optiques, des scanners, des dérouleurs de bande, des DAT, etc. La flexibilité de la connectique SCSI permet d'enchaîner les périphériques jusqu'à une longueur (théorique) de 9 mètres.

En pratique, un total de 2 à 3 mètres est déjà élevé, la longueur de câble influant directement sur la vitesse et la fiabilité des transferts. Il est à noter que sur Falcon, les temps d'accès et les taux de transfert du SCSI sont moins performants que ceux de l'IDE.

IDE

A l'inverse du SCSI, c'est le type de disque dur qui va le plus vite sur le Falcon, les taux de transfert sont 40% supérieurs en moyenne (test effectué en mode vidéo ST HAUTE avec l'utilitaire HOWFAST de chez ICD et deux disques durs Quantum Lightning 730, un en SCSI et un en IDE).

L'inconvénient est que l'on ne peut connecter que deux unités de disque dur IDE. En revanche un avantage important est le prix moins élevé de ce type de disque dur. La longueur maximale de la connexion est de 45 cm.

CONNECTER UN DISQUE SCSI

Les disques durs SCSI sont connectés en chaîne à l'ordinateur. Un câble à 50 conducteurs les reliant ensemble. Chaque disque est muni d'une série d'interrupteurs ou d'une roue codeuse pour déterminer son numéro d'identification. Ce dernier doit être compris entre 0 et 6 (le 7 étant réservé pour l'ordinateur). Il permet à l'ordinateur de donner un ordre de priorité aux disques durs. Cette priorité sert à déterminer quel disque dur répond le premier et conditionne aussi l'ordre dans lequel les partitions sont affichées sur le bureau.

Il est très important que tous les disques aient des identifications différentes, sinon il y aura confit entre les disques et risque d'écrasement des données de l'un par l'autre. Notez que l'ordre dans lequel sont chaînés les disques est indépendant de leur identification. Cependant, il est recommandé de placer les périphériques les plus rapides le plus près de l'ordinateur afin d'optimiser leurs performances. Généralement on met les disques durs en premier, puis les CD-ROM, puis les DAT, streamers, et en dernier le scanner.

LES TERMINAISONS

La principale difficulté lors de l'installation de périphériques SCSI est la pose des terminateurs. La chaîne SCSI étant une liaison à haute vitesse, 4 Mo par seconde au minimum, elle est soumise à des phénomènes bien connus en radio : les échos et les ondes stationnaires. Pour éviter qu'un tel type de problème se produise, il suffit de placer des résistances de charge à chaque extrémité de la chaîne. Ces résistances, appelés terminateurs, agissent comme des amortisseurs dans lesquels les signaux sont absorbés, ainsi les signaux ne rebondissent pas et les transferts de fichiers se font sans erreurs. Côté ordinateur, le terminateur est intégré au Falcon et est fixe. En revanche, ils sont amovibles sur les disques durs. Ainsi il est possible de retirer tous ceux qui sont sur la chaîne, à l'exception du dernier, qui termine ainsi la chaîne.

Les terminateurs se présentent sous deux formes : intégrés sur la carte contrôleur du disque ou en externe, sous la forme d'un bouchon se plaçant sur le connecteur à 50 broches. Le modèle bouchon n'est destiné qu'à être utilisé avec des disques en boîtiers externes. Dans le cas de l'usage d'un terminateur de ce type, il faut retirer le terminateur intégré à la carte contrôleur. Le terminateur intégré est quant à lui placé sur la carte mère, il s'agit de réseaux de résistances (de 1 à 3) placés dans des supports amovibles. Ils peuvent selon les cas être dotés d'une ou deux rangées de pattes. Ils sont faciles à localiser car ce sont toujours les circuits les plus proches du connecteur SCSI à 50 points.

Attention : ne pas confondre présence des terminateurs avec alimentation des terminateurs. De nombreux périphériques SCSI permettent de désactiver l'alimentation des terminateurs, cela ne les supprime pas et ne dispense pas des opérations mentionnées plus haut. En revanche, si votre chaîne SCSI est correctement constituée et que malgré tout elle fonctionne mal, essayez d'activer ou de désactiver l'alimentation des terminateurs du dernier périphérique et désactivez celle de tous les autres. Le dernier étant le seul à être équipé de terminateur, il doit également être le seul à être alimenté.

Connecter un disque dur IDE

Grâce à quelques concessions techniques, un disque dur IDE est plus facile à installer. Connectez-le à la nappe, elle-même reliée à la carte mère de l'ordinateur et c'est tout. Si vous souhaitez utiliser deux disques IDE (c'est possible avec les utilitaires SCSI TOOLS et HD DRIVER) il suffit de disposer d'une nappe munie de deux



connecteurs pour disque durs IDE et de placer le second disque en esclave (attention : certains disques IDE n'ont pas la même configuration selon qu'ils sont seuls ou sont maîtres). Les contraintes qui résultent de cette simplicité d'installation sont les suivantes : d'une part, on ne peut connecter que deux unités de disque, d'autre part la longueur de la nappe IDE est limitée à 45 cm, ce qui impose d'installer le disque dur dans le même boîtier que l'ordinateur, une nappe plus longue entraînera des plantages aléatoires de la machine.

LES UTILITAIRES

Quatre utilitaires pour disque dur existent sur Atari. Le pack AHDI d'Atari se compose de HDX, le programme de formatage/partition, et de AHDI, le programme de boot, les utilitaires d'Atari peuvent être considérés comme faisant partie du domaine public. ICD est un produit commercial d'origine américaine, il s'agit d'un package complet d'utilitaires de haut niveau permettant une maintenance performante des disques durs, il est recommandé à ceux qui ont une bonne connaissance des disques durs, il devient difficile à trouver. SCSI TOOLS et HD DRIVER, tous deux d'origine allemande, sont les seuls à pouvoir gérer la connexion de deux disques IDE sur Falcon ou Hadès.

FORMATAGE

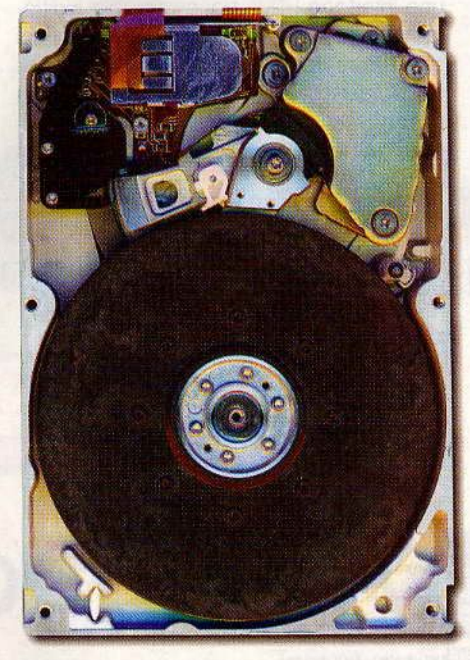
Les disques durs modernes sont déjà formatés d'usine. Cette opération est donc inutile et peut même se révéler néfaste si elle est effectuée sans précaution. Malheureusement HDX ne tolère pas de partitionner un disque dur qu'il n'a pas lui-même formaté, il faut donc effectuer le formatage dans ce cas. Avec les autres ce n'est pas nécessaire. Soyez patients le formatage d'un disque d'un Giga octet peut facilement durer 30 minutes.

PARTITION

Vient ensuite l'étape du partitionnement, ici aussi les disques durs modernes comportent des avantages non négligeables.

Neufs, ils sont certifiés sans secteurs défectueux, vous pouvez donc éviter le marquage des mauvais secteurs et gagner à nouveau plus d'une demi-heure avec un disque d'un Giga. Pour cela, sur HDX, n'utilisez pas l'option MARKBAD, sur ICD dans le menu principal cliquez sur VERIFY PASSES (normalement à 1) et placez-le à zéro. Notez que si vous n'avez pas confiance dans le disque dur dont vous disposez, ou si vous souhaitez un maximum de sécurité, il est recommandé de procéder au marquage des mauvais secteurs, voire même, si nécessaire, d'augmenter le nombre de passes de vérification.

Il convient de bien distinguer l'unité physique, qui représente le disque dur, et l'unité logique, qui représente une partition, c'est-à-dire un morceau du disque dur, et est représentée par une icône sur le bureau. Le nombre et la taille des partitions sont des paramètres très importants lors de la préparation d'un disque dur. Le système d'exploitation TOS d'Atari et son gestionnaire de disque dur AHDI ont été prévus à l'origine pour gérer 4 partitions de 16 Mo maximum par unité de disque dur. Des extensions ultérieures ont permis de gérer plus de 4 partitions et d'atteindre 1Go pour chacune, mais cette extension n'est pas normalisée et diffère entre AHDI et ICD. Dans le cas d'un disque de plus de 4 partitions formaté avec ICD, s'il boote avec AHDI, seules les quatre premières partitions seront accessibles. En revanche, ICD est compatible avec AHDI, un disque de plus de 4 partitions préparé avec AHDI pourra être booté



avec ICD, toutes les partitions seront accessibles. Cependant, nous vous invitons à la prudence : lors d'une récente opération de maintenance de disque dur, nous avons constaté que les partitions supplémentaires (au-dessus de 4) créées par AHDI et gérées par ICD avaient été détruites, le contenu de tous les répertoires avait disparu. La conclusion en est donc la suivante : si vous voulez absolument créer plus de 4 partitions sur un même disque dur, utilisez le même programme pour le partitionnage et le boot.

CAPACITE

La taille de chaque partition est aussi un paramètre dont il faut se méfier. Le TOS 1.02 était limité à 16 Mo par partition, le TOS 1.04 a porté cette limite à 32 Mo, puis le partitionnage étendu BIG GEM a permis des tailles de partition pouvant atteindre 1 Go. Ici, la méthode d'extension est identique pour les trois (mais AHDI et ICD sont limités à 512 Mo), vous pouvez donc sans risque partitionner avec l'un d'entre eux et booter avec un autre. Un petit truc : bien qu'il soit possible avec SCSI TOOLS et HD DRIVER de créer des partitions de boot de plus de 32 Mo, cela n'est pas recommandé, en cas de crash les données deviennent bien plus difficiles à récupérer.

BOOT

La partition bootable est la première du disque IDE ou du disque SCSI d'unité 0 si vous n'avez pas d'IDE. Cette partition, présente sur le bureau en unité C: contient le dossier AUTO, les accessoires, etc. Comme il a été indiqué précédemment, la partition de boot a une taille limitée. Rien ne vous empêche de préparer une partition bootable sur chacun de vos disques, cependant seule la première est utile, les autres pourront servir si l'ordre des disques durs vient à changer.

PRECAUTIONS

Voici, pour conclure, une liste de précautions à prendre pour éviter de désagréables crashs du disque dur.

N'utilisez jamais de driver bootable Atari AHDI de version inférieure à la 6.06 : jusqu'à la version 6.05 incluse, une autre partition remplie à 100% peut écraser de début de la partition suivante.

Si vous créez plus de 4 partitions sur un disque, utilisez le programme de boot associé au programme de partitionnement.

Ne déconnectez ou déconnectez jamais un disque dur sous tension, les parasites engendrés peuvent entraîner une écriture accidentelle.

Ne terminez jamais une chaîne SCSI par une nappe sans rien au bout.

Installez toujours un terminateur sur le dernier périphérique SCSI et aucun terminateur sur les autres.

Faites toujours fonctionner un disque dur à plat, carte contrôleur vers le bas.

Ne placez jamais deux disques durs sur la même identification, au besoin vérifiez les identifications avec IDCHECK ou IDTEST.

Les possesseurs d'ICD ont tout intérêt à effectuer régulièrement une copie de la structure de leur disque avec l'utilitaire CLEANUP.

Faites régulièrement des copies de sauvegarde de votre disque dur.

Pascal BARLIER



CAB 3.0

CAB 3.0, c'est visiblement pour bientôt, c'est en tous cas la version qu'attend APPLICATION SYSTEMS FRANCES pour ressortir CAB dans notre beau pays (depuis la fermeture de PARX, il est devenu impossible de se procurer CAB 2).

On attend avec impatience.

GdM



cd JUST CALL ME INTERNET 2

Difficile de parler de manière exhaustive d'un Cédérom tel "Just Call me Internet II". En effet, même si le but de l'auteur de cette compilation était de se restreindre aux seuls domaines de la communication sous toutes ses formes, sa richesse n'a rien à envier à bon nombre d'autres Cédérom pour Atari, même beaucoup plus généralistes.

Tout ce qui concerne l'Internet en particulier et la communication en générale sur nos machines préférées a été recensé, répertorié et rassemblé sur les 466 Mo du cédérom. Les très nombreux programmes sont pour la plupart déjà décompactés, donc directement utilisables. Seuls les fichiers contenus dans le répertoire Archives sont compactés, ce qui permet un transfert plus rapide si le cédérom est compulsé sur une machine non-atari. Les versions des logiciels sont toujours les plus récentes à la date de la sortie du cédérom, en novembre 1997, juste avant le forum des applications Atari des 6 et 7 décembre derniers, ce qui dénote le sérieux de cette compilation.

Non content d'avoir rendu disponible au plus grand nombre les outils indispensables de communication et d'Internet, l'auteur a également débordé pour le bonheur du plus grand nombre, le CD reprend en effet toute la distribution de Linux68k, l'ensemble des fichiers d'installation et relatifs à Mint et surtout l'ensemble des RFCs, qui constituent un ensemble de documentations techniques officielles d'Internet, donc indispensables.

C'est un travail énorme et l'achat du CD se justifie déjà pour les RFC !

Non content d'avoir fait un gros travail de compilation, l'auteur a également écrit une interface HTML donc utilisable indifféremment sur ATARI , PC, Mac etc., ce qui satisfera les personnes ne possédant pas de lecteur de cédérom sur leur Atari, mais qui peuvent accéder à une machine équipée, quelle qu'elle soit. Les deux browsers HTML phares du monde Atari, Wensuite et CAB sont également directement utilisables pour visualiser l'interface HTML sur un ATARI (ou compatible ou sous un émulateur). Il y figure également les autres solutions Internet telles Oasis, la pile ka9q-nos en version 0.45 s'il vous plaît etc. Les browsers Chimera (mint+linux), lynx (Mint+linux), Mosaic et Arena sous (Linux). L'interface est déclinée en français et en anglais, afin de permettre une utilisation par les non francophones. Cette interface est très sobre, simple à utiliser et recense tous les logiciels présents sur le cédérom.

Après avoir choisi la langue souhaitée, trois choix sont proposés :

I. Catalogue du cédérom : l'interface prend dans cette section toute sa dimension, des icônes permettent la navigation et l'on trouve très vite ce que l'on cherche.

Logiciels de communications (BBS, Internet, Fidonet, Radio, Minitel...) Documentations (Rfc, Fichiers ASCII, Stguide...) Linux m68k (Noyau, X11, Distribution) MiNT (Mintnet, Distributions) Patches pour les ports série Sources (C, ASM m68k, GFA) Autres (Editeur HTML, Cryptage, UUencodage...) Liste des archives (texte)

II. Description du contenu, qui décrit de manière rapide tout ce que vous trouverez sur le cédérom.

– Linux m68k (Noyau 2.0.31, Noyau 2.1.57 Pré-version 2, Noyau 2.1.57, Distribution Watchtower 2, XFree68 3.3.1...)

– MiNT (Distribution KGMD, Distribution TAF, PPPKit 1.5...)

– Piles TCP/IP (MiNTNet 1.01, NOS 0.45, Stik 1.12, STiNG ...)

– Tous les clients Internet (CAB, Newsie, AtarIRC, MG-FTP...)

– Réseau UUCP FIDONET (Led 1.51, Semper 0.80, Hermes 1.16...)

– MAUS NET (Cat 3.03, Inktotel 1.24,



The dot 2.23...)

– Emulateurs de Terminal/Fax (Connect 95, Rufus 1.42, Coma 4.01, Starcall 2.1...)

– Emulateurs Minitel (Swiftel 3.65, ZZ Com Pro...)

– Radio amateurs (DP 410, Aurora, SAT 4.04...)

– Logiciels de transfert (X,Y & Z Modem, Kermit, Teaser...)

– Patches série (HSMODEM 7, FSERIAL96, MFP38400, TURBORS...)

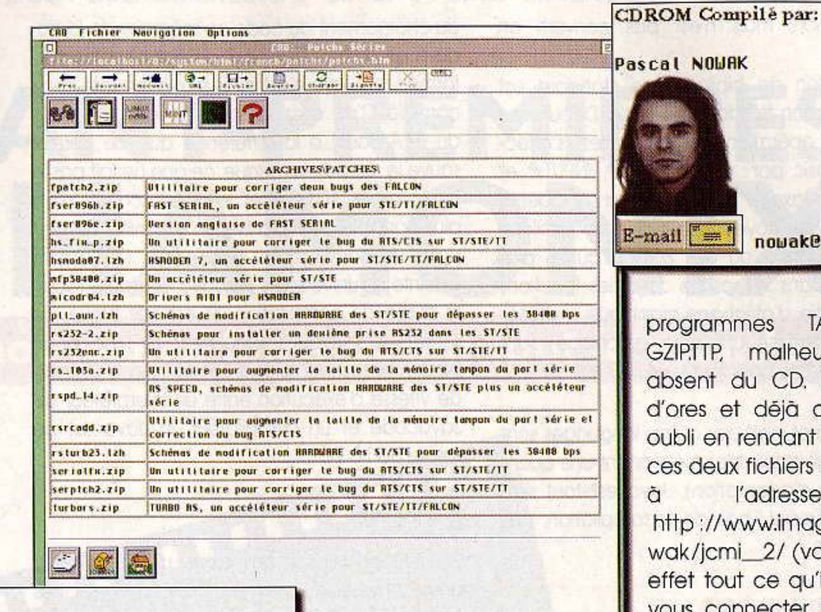
– QWK Readers (Kivi 2.03, Rejoinder 1.30, Mountain Reader 2.8...) – Editeurs HTML (HP Pinguin 1.7, Joe 1.2e, Spinner 1.20, Udo 6...) – La documentation officielle complète des protocols Internet (RFC, FYI, STD, RTR)

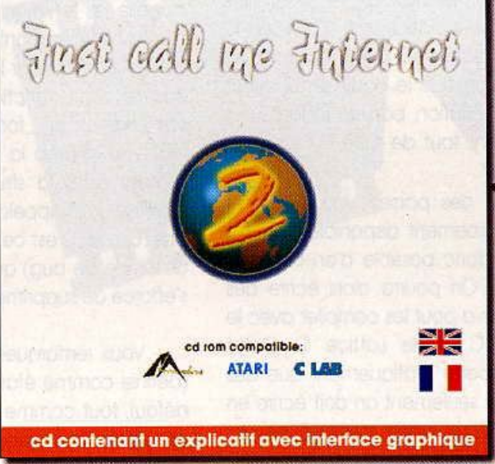
– Plein de sources (C, Assembleur, GFA Basic, Modula 2)

– Et plein d'autres choses (Codage/Décodage MIME, Serveurs Internet, Serveurs BBS, Serveurs Minitel, réseaux Midi, Transfert entre micros,

III. Un glossaire termine le tour d'horizon de ce cédérom, qui permettra de comprendre la plupart des mots utilisés dans le jargon informatico-réseau-communicant. Un regret tout de même, l'installation de Linux 68k ne sera possible que si vous récupérez les deux programmes TAR.TTP et GZIP.TTP, malheureusement absent du CD. L'auteur a d'ores et déjà corrigé cet oubli en rendant accessible ces deux fichiers sur son site, à l'adresse URL http ://www.imaginet.fr/nowak/jcmi_2/ (vous avez en effet tout ce qu'il faut pour vous connecter sur le CD), ou en envoyant une disquette pré-timbrée à votre adresse à L'attention de Pascal Nowak, Just Call Me Internet II, 43 rue Amelot 75011 PARIS.

Pascal Nowak a réussi un tour de force, qui je l'espère suscitera des vocations dans d'autres domaines ...





Romuald JOUFFREY
romuald@imaginet.fr



initiation à JAVA (1)

Le plus à la mode des languages de programmation méritait que l'on s'intéresse de près à son cas. Son fonctionnement et sa finalité restant encore flous pour la plupart d'entre-nous, il est essentiel de se familiariser avec son developpement.

INTRO

Je passerai sur l'histoire mythique de la création de Java, les histoires de télécommandes de télévision et de surconsommation de café, vous pourrez les lire ailleurs. Nous allons nous concentrer sur l'aspect pratique de ce language.

Java est un language orienté objet, tout comme le C++. En réalité, il est extrêmement proche du C++. Le C++ étant issu du C ANSI, que la plupart des programmeurs sur Atari pratiquent au travers du Pure C, du Lattice C ou du GNU C (pour ne citer que les principaux), le language C servira régulièrement de référence. Le plus souvent possible, nous tenterons la mise en parallèle du Java et du C.

Il existe 3 types de programmes Java. Les Applets Java sont de petites routines destinées à être utilisées à l'intérieur d'un browser WEB. Les applications Java sont des programmes entièrement écrits en Java. Enfin, le JavaScript, correspond à des morceaux de code source directement implantés dans le texte de la page HTML (le JavaScript est issu de NetScape, c'est un sous-ensemble de Java destiné à l'enrichissement du HTML).

INDEPENDANCE

La particularité de Java est d'être indépendant de la machine sur laquelle il tourne, un programme développé et testé sur PC peut tout à fait fonctionner sur Sun, Mac, BeBox ou Atari. Pour cela Java est doté de deux caractéristiques principales : un programme Java compilé n'est pas en assembleur, mais en pseudo-code ; et les programmes Java font appel à des bibliothèques standards identiques pour toutes les machines.

La notion de pseudo-code consiste à remplacer le code source par des tokens directement assimilables par le run-time du Java. Ce n'est pas une nouveauté pour nous autres Ataristes, le GFA Basic fait cela depuis 1986, le code source est pré-compilé pour accélérer



son exécution, mais n'est pas converti en assembleur.

La notion de bibliothèque standard est aussi une notion très forte en Basic. Depuis des années, les opérations sur les fichiers s'effectuent en Basic par : OPEN, PRINT#, INPUT# et CLOSE, la syntaxe et les paramètres sont identiques, que vous soyez en GFA Basic, Omikron Basic, Hisoft Basic, ou des Basic d'autres plates-formes. Dans le cas de Java, les fonctions d'entrée-sortie, d'affichage graphique, multimédia, GUI (interface utilisateur graphique) sont définies d'origine pour toutes machines.

Là où la plupart des autres languages sont portables (recompilables moyennant une quantité variable d'adaptation), Java est tout simplement universel : pas de recompilation, pas d'adaptation.

JAVA EST-IL UN OS ?

Le runtime Java se comporte vis-à-vis des programmes Java comme un système d'exploitation, puisque l'ensemble des fonctions système est pris en charge par Java pour rendre le programme indépendant de la machine. Cependant, le runtime Java ne peut être considéré comme un OS, que par le programme Java en cours d'exécution. Le runtime Java apporte aussi le multithread aux applications Java.

Les fonctions OS de Java ne sont pas créées de toutes pièces, chacune d'entre-elles se charge d'encapsuler les fonctions de l'OS hôte, les rendant ainsi indépendantes du système. Cela signifie que les fonctions des bibliothèques sont liées au programme lors de son exécution, elles se comportent comme des librairies dynamiques. Ce qui est intéressant en Java, c'est que l'orientation objet permet d'utiliser un programme Java en tant que librairie d'un autre programme Java. On peut donc s'adonner à la programmation façon Lego, celle-ci permettant à tout un chacun de développer de grosses applications sans aucune difficulté. Le principe l'antécompilation (compilation de code déjà compilé) n'est pas une nouveauté, le langage Modula-2 (issu du Pascal) le permet depuis près de 15 ans.

RAPIDITE

Autre question souvent posée. Tout comme le GFA Basic interprété, le runtime Java, aussi appelé "Machine Java", reste un interpréteur de pseudo-code, c'est donc plutôt lent, d'autant plus que son caractère objet et multithread en grève nettement les performances par rapport à un Basic. C'est pour cela que les interpréteurs de Javacode sont actuellement délaissés au profit de compilateurs JIT (Just-In-Time : au vol) de Javacode. Un compilateur JIT se charge lors du chargement du code en mémoire de le traduire en assembleur pour en optimiser les performances. Java n'est alors plus interprété, mais compilé. C'est aussi ce que fait le compilateur du GFA Basic, à la différence que ce dernier sauve le résultat sur disque, ce que ne fait pas le compilateur JIT. En effet, le code compilé n'est plus portable de machine en machine, en proposer la sauvegarde serait alors une grave atteinte à l'universalité de Java. De toute façon la durée de compilation JIT est très brève, de l'ordre de quelques secondes, ce n'est donc pas un handicap quand on sait que le rapport de vitesse d'exécution entre un interpréteur de Javacode et un compilateur JIT Java est de l'ordre de 1 à 20.

IDEES

Quand on sait qu'il existe un parser GNU pour convertir du Java en C++ (Java est très proche de C++), et qu'il existe aussi des pré–processeurs pour convertir le C++ en C (Les premiers compilateurs C++ existants se contentaient de convertir le code en C avant d'effectuer la compilation, bonjour la lenteur !), deux idées viennent tout de suite à l'esprit du programmeur.

Premièrement, des parsers Java/C++ et C++/C sont certainement disponibles à l'état de sources, il est donc possible d'en compiler des versions Atari. On pourra alors écrire des programmes en Java pour les compiler avec le GNU C, le Pure C ou le Lattice C. Cette méthode ne comporte pratiquement que des inconvénients : non seulement on doit écrire en Java, mais en plus le code compilé est en assembleur 68K et non en Javacode, donc non portable. Cette solution n'est donc destinée qu'à l'initiation.

Deuxièmement, si l'on suppose que les affirmations concernant les parsers sont bijectives, alors on doit pouvoir compiler en Javacode un programme écrit en language C. Cela serait certainement préféré par nombre d'entre nous, mais la réutilisation des librairies façon Lego poserait de gros problèmes : rien ne garantit que ce soit possible hors du cadre d'un développement explicitement orienté objet.

En définitive, ce ne sont que des idées. Il est presque plus simple de porter un compilateur et une machine Java sur Atari que d'y porter deux parsers. Il existe déjà des compilateurs Java eux-mêmes écrits en Java, reste à trouver la machine Java.

PRATIQUE

Pour ceux qui seraient réticents, et je sais qu'ils doivent être nombreux, nous allons maintenant mettre en parallèle des bouts de code C et Java. Pour faire comme d'habitude, un petit coup de "print bonjour" s'impose. Voyons déjà la partie principale du programme.

Comme vous pouvez le constater, la version Java est plus courte. En fait, comme il s'agit d'un applet, toute la partie main() n'existe pas. En C ce n'est pas possible, le main() doit être présent. Ensuite, la déclaration des fonctions graphiques n'a pas non plus à être effectuée par l'applet lui-même.

En Java, on déclare un objet fd, de type Font, pour caractériser la fonte destinée à l'affichage. En C, les objets n'existant pas, on utilise une structure pour réaliser ceci. Notez qu'en Java, les structures n'existent pas, ce sont les objets qui les remplacent, d'ailleurs en Java, tout est objet.

Lors de la définition de la fonte en C, le champ id (identifiant de la fonte) est visible et doit être laissé à zéro par le programmeur. En Java, la méthode setFont (c'est ainsi que l'on appelle les fonctions en programmation objet) n'utilisant l'identifiant qu'en interne, ce dernier n'est pas visible par le programmeur. Si en C, on écrivait la fonction setFont (regroupant vqt_name, vst_font, vst_height et vst_effects), le champ id devrait quand même être présent dans la structure définie par le programmeur et appelant setFont alors qu'il n'en a pas l'usage. C'est ce genre de complication (et de risque de bug) que la programmation objet s'efforce de supprimer.

Vous remarquerez que la méthode paint (définie comme étant la routine de redraw par défaut, tout comme main représente la routine principale d'un programme) reçoit en paramètre un objet de type Graphics, c'est par l'intermédiaire de cet objet que les fonctions graphiques seront accédées. Le parallèle ici est évident : cet objet correspond au handle vdi tel que nous l'utilisons sur Atari.

La mise en parallèle est troublante : là où en C on passe un paramètre à une fonction, en Java on applique une méthode à un objet. Souvent, les objets peuvent être vus comme des structures de C, même si dans le cas présent, les routines graphiques, la structure se limite à un int (le handle vdi).

CONCLUSION

Pour l'instant vous n'avez pas encore assez d'informations pour écrire un applet Java complet, mais comme il n'y a pas encore, pour l'instant, de kit de développement Java sur Atari... Ceci dit, patience ! D'ici le mois prochain les choses peuvent changer...

Pascal BARLIER



DU 24 AU 29 MARS 1998

LA VILLE DE CHAMONIX - L'OFFICE DE TOURISME
L'ASSOCIATION DES PUBLICITAIRES DU CINEMA et LE CINEMA VOX

PRÉSENTENT

LES AVANT-PREMIÈRES DE CHAMONIX

Découvrez les nouveaux films avant tout le monde !

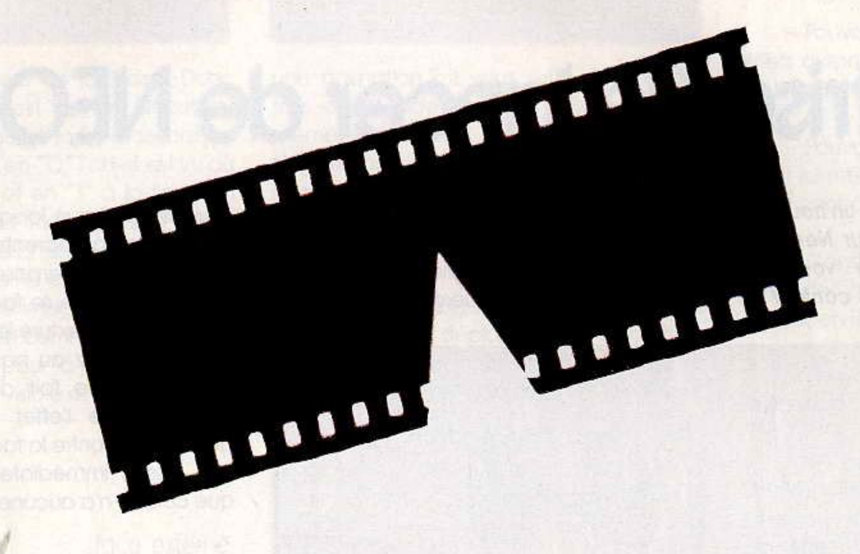
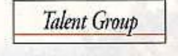




ILLUSTRATION JEAN ESTELLE







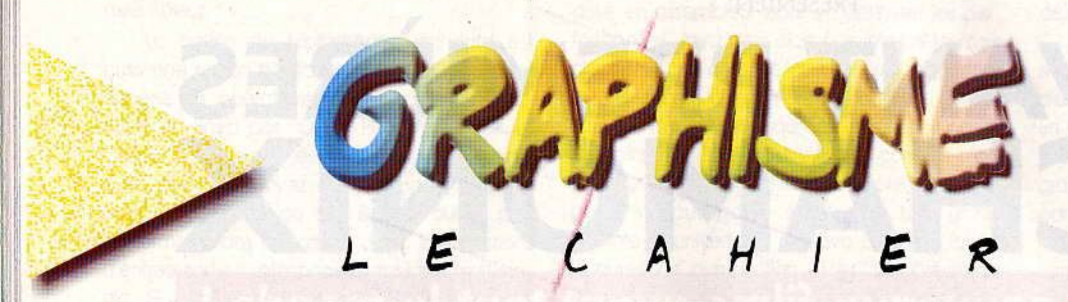








RENSEIGNEMENTS 04 50 55 89 98



NEON GRAPHIX

NEON GRAPHIX est enfin à nouveau disponible. Après la fermeture de PARX, celui-ci était devenu introuvable en France. C'est aujourd'hui un problème résolu puisque TDM en a repris la distribution.

GdM

pratique

maîtrisez le lancer de NEON (4)

Ce mois-ci nous attaquons un nouveau volet de trucs et astuces pour Neon. Au passage si certains d'entre vous ont eux-mêmes des trucs, je serais content de pouvoir les intégrer dans un article, de même si vous avez un problème avec Neon, vous pouvez me le soumettre et j'essayerais de voir si je peux trouver une solution à celui-ci. Au programme ce mois-ci :

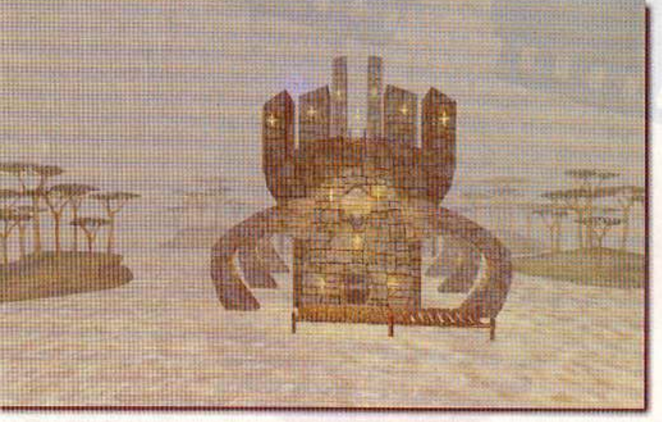
– Deux bugs de Neon et un moyen de les régler.

– Faite changer la couleur d'une lumière dans une animation Neon.

Mais avant tout, suite aux remarques que m'a faites, lors du salon Atari, Bertrand Marne (que je remercie, d'une part pour ses remarques, et d'autre part pour son projet Evolution dont l'existence a catalysé la présence de ces articles sous vos yeux), je vais vous fournir un schéma explicatif pour éclaircir vos esprits sur la translucidité.

I/ Les petites bêtes qui courent dans les coins sombres de l'octet.

Le premier bug consiste en un problème dans l'image calculée, lorsque dans la scène il y a plusieurs polygones transparents qui se superposent et qui n'ont la texture appliquée que sur une face (paramètre "front" seul, ou "back" seul). La solution est très simple, car il suffit en fait, d'attribuer les paramètres "front et "back" aux polygones. J'ai mis deux images pour montrer le problème, mais cela est assez complexe, et je ne l'expliquerais pas en détail.



Toujours est il que lorsque que vous utilisez des objets transparents ouverts (voir schéma) qui se superposent, même si vous n'avez qu'une seule face de l'objet à voir, attribuez à sa texture les paramètres "front et back". Notez au passage que pour un objet fermé, le fait de mettre "front et Back" annule l'effet de réfraction car, quand il rencontre la face, il croit qu'il rentre puis ressort immédiatement de l'objet et que celui-ci n'a aucune épaisseur.

Pour le deuxième bug je prendrai un exemple concret : imaginez une animation avec deux frames et un objet se déplaçant sur un segment (spline à 2 points). Dans l'éditeur de "time spline" il y a une "case", le bord gauche représente la "frame O" et le bord droit la "frame 1". La "fenêtre" caméra affiche la scène selon les valeurs de la time

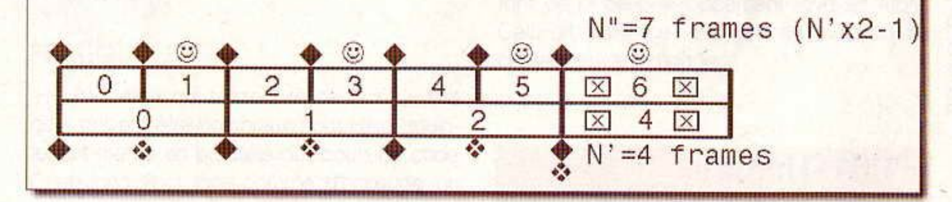
◆ Niveau de la time spline où sont prises les valeurs pour les previews

❖ Niveau de la time spline (pour N' frames) où sont prises les valeurs pour l'image calculée

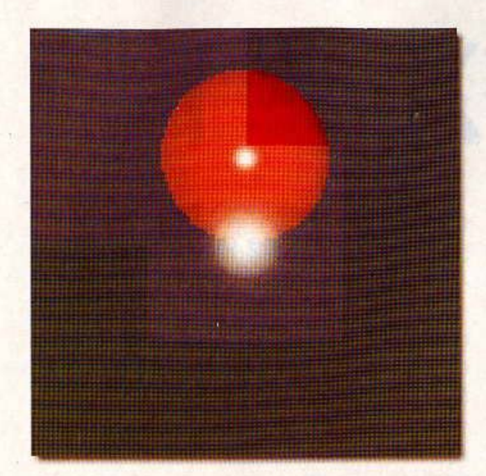
☺ Frames ayant des valeurs de preview (pour N" frames) égale au valeur de calcul (pour N' frames)

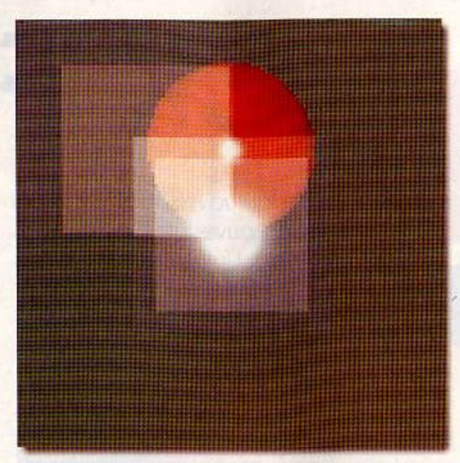
☒ Les frames ayant ce symbole n'apparaissent pas sur la time spline leurs valeurs sont celles du bord droit de la time spline

0, 1, 2 .... : Les numéros dans les frames sont les numéros de frames (n' & n") à ne pas confondre avec N' et N" qui sont les nombres de frames des anima-tions

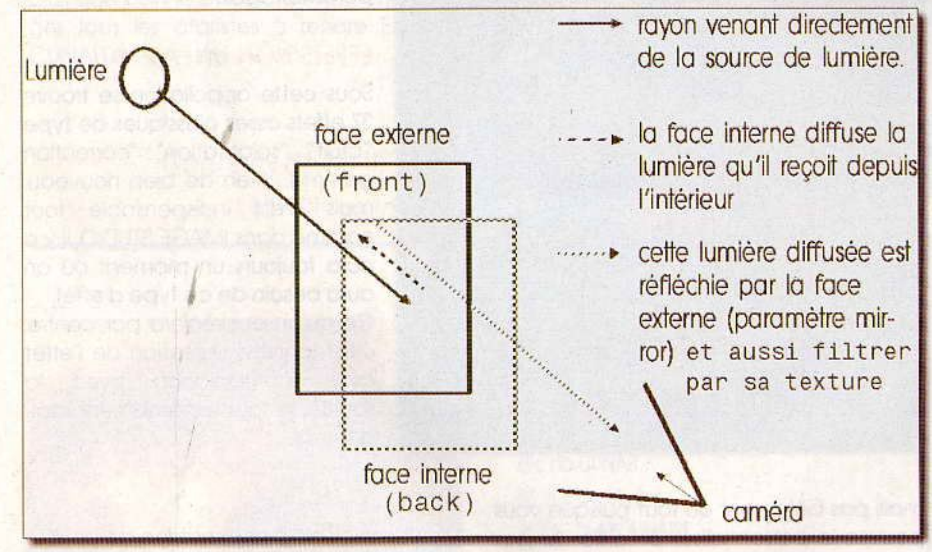








spline aux deux bords de la "case". Donc l'objet à l'image 0 est vue au début du segment et à l'image 1 à la fin. Mais lorsque l'on calcule l'image, en "0" l'objet est vu au milieu du segment et en "1" à la fin. Cela est dû au fait que la valeur pour le calcul est prise au milieu de chaque frame. Pour la dernière frame, cela ne change pas car la "case" de celle-ci est imaginaire et donc la valeur est considérée comme identique sur toute la case, mais pour la première frame cette case est bien visible et la valeur de la



time spline peut varier à l'intérieur de celle-ci. Par défaut c'est une courbe neutre et la valeur au milieu de la case de cette courbe est 0.5 et c'est donc pour ça que l'image calculée montre l'objet au milieu du segment.

Il existe cependant un moyen de voir l'image qui sera calculée ! Il suffit de changer le nombre d'images de l'animation de N' à N" tels que c'est décrit dans le schéma.

II/ En voir de toutes les couleurs !

Changer la couleur d'une lumière dans une animation ? Il vous suffit de prendre trois objets vide (light.bdy). Placez-les au même endroit, mais avec des échelles différentes, pour pouvoir les cliquez individuellement et changez leurs attributs (pour les deux plus gros objets activez "hollow" (menu "object" sous menu "single"). Changer le nom de vos objets, l'un étant "rouge", l'autre "bleu", et le dernier "vert". Si votre lumière se déplace dans l'animation, "accrochez" les trois objets à quelque chose qui, lui, se déplacera. Maintenant créez trois time splines appelez "rouge" "bleu" et "vert". Cliquez sur l'objet "rouge" après avoir activé le bouton "set source" du menu "light", définissez sa couleur en rouge, et attribuez-lui la time spline "rouge". Faite de même pour "bleu" (lumière bleu et t.spline "bleu") et "vert" (lumière verte et t.spline "vert").

Maintenant la couleur de votre lumière varie en fonction de la valeur des trois t.splines et donc peut aussi varier dans le temps (si la t.spline "rouge" passe de 0 à 1, et que "vert" et "bleu" passe de 1 à 0, vous aurez alors une lumière qui passera du cyan au rouge durant l'animation).

Le cri du mois !

Sauvez les Kangourous d'Islande ? J'en appelle aux gens qui en ce moment même sont en train de programmer des logiciels de retouche et d'effet sur image, dans un coin sombre de leur antre. S'il vous plait, pensez aux animations. Ce qu'il faudrait c'est un truc du genre de l'application d'effet à une animation qu'il y a dans Apex, mais en plus mieux (eskuzet poure las grammère), c'est-à-dire :

– Pouvoir faire varier la force de ou des effets durant l'animation (avec un système de time spline ?).

– Pouvoir appliquer un masque qui serait lui-même une animation (éventuellement contrôlable avec des time spline).

– Considérer les animations comme des suites d'images et ne pas vouloir tout stocker en RAM.

– Pouvoir mixer ou additionner deux animations.

Ahh, quand je pense que si Image Studio gérait les noms d'images avec des jokers du type anim ????. tga, et la variation des effets, cela pourrait être vraiment un pas de géant dans le traitement des animations.

Le deuxième cri (du Coucou ?)

A propos du CD dédié à l'image de synthèse que j'essaye de faire, je vous donne quelques compléments d'information. Pour les animations vous pouvez m'envoyer aussi des cassettes vidéo (si elles sont trop grosses (ou trop nombreuses ?)) au format PAL (en plein écran de préférence). De plus, pour vous motiver, je vais ouvrir un concours pour les meilleurs image, animation, et programme, qui seront récompensés (pour l'instant vous aurez le choix entre les CD's Delta, Omega, Psi, NCS raytracing, NCS graphics, et Neon animation, et je vais essayer également d'obtenir comme prix des sharewares enregistrés (je remercie au passage Guillaume Tello pour cette idée).

Bon ! C'est la fin ! Il ne me reste plus qu'à vous dire adieu, et peut être à bientôt pour de nouvelles aventures.

Nox FERATU





EDC PACK IFX # 1

PARX est mort, mais le M&E continue son bonhomme de chemin avec ce mois-ci une série de modules d'Eric DA CUNAH.

Si votre programme fonctionne sous ce système, vous aurez donc le plaisir de pouvoir le booster une fois de plus avec cette série de qualité.

PLASMA

Le plasma est un effet assez proche de la fractale et réjouira tous ceux qui aiment les textures flashantes ainsi que les "povistes". En effet un plasma fera une image idéale pour un paysage en HEIGT FIELDS.

A l'aide de 5 paramètres, vous pourrez ainsi générer de jolis plasmas. La série d'image qui orne cet article vous montrera l'étendue des variations de ces paramétrages. Notez au passage que la présence d'un bouton TEST vous permet de prévisualiser votre calcul final. Si cette prévisualisation fonctionne très bien en true color sur FALCON, il n'en est pas de même sur HADES avec ATI 64 en 24 bits où là on ne peut qu'entrevoir en niveaux de gris ce qui sortira en 16 millions de couleurs.

Si vous désirez changer de "forme", cliquez sur le bouton NOUVEAU qui vous proposera alors un autre graphisme de base. Il semble que ce soit plutôt un zoom sur une partie différente à chaque fois d'un immense espace plasmatique dans lequel vous sélectionnez une partie à calculer.

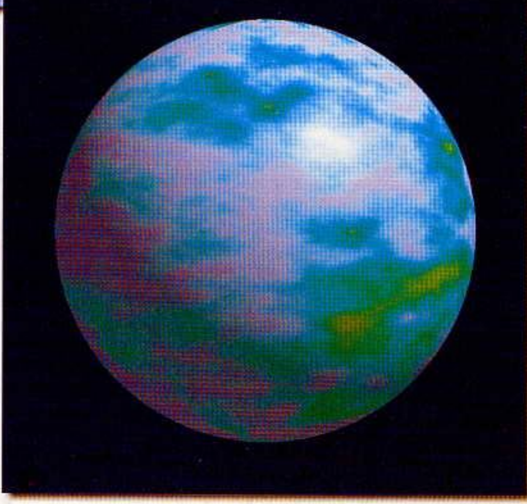
A noter que s'il existe déjà un module plasma M&E (PLASMA 256 couleurs), celui-ci est beaucoup plus "maîtrisable" et de surcroît plus rapide au calcul.

Un module qui ravira tous ceux qui sont avides de nouveautés et de graphismes aléatoires. L'utilisation des milliers d'images psychédéliques qu'ils pourront en tirer ne sera certainement pas un problème.



PLANETOID DESIGNER

C'est certainement là le module le plus étonnant du pack. Comme son nom l'indique, il se propose de vous créer des planètes en un clin d'oeil. Pour cela vous devez avoir une image (un plasma par exemple, c'est carrément idéal). PLANETOID DESIGNER va la plaquer sur une sphère, mais pas bêtement du tout puisque vous pouvez la personnaliser à l'aide de pas mal de bouton et menus popups pour déterminer le type de lumière qui l'éclairera et son aspect de surface.



Le résultat est saisissant et ressemble tout bêtement à une image raytraçée, mais avec une vitesse inhabituelle au logiciels 3D. PLANETOID DESIGNER utilise d'ailleurs le principe du raytracing, mais en enlevant tout ce qui ne "concerne pas les planètes" et obtient du coup un gain de vitesse considérable.

Je ne regretterais qu'une seule chose : ce module ne se lance pas sur HADES 6O, snif !



DEFORME

Enfin un module qui nous repropose des effets de vague sur ATARI. Plus poussé donc que l'effet SPIRALE de PHOTOLINE, DEFORME permet de réaliser une spirale toute simple, mais aussi ce fameux effet de vague que l'on trouvait dans STUDIO PHOTO PRO.

On a droit en tout à trois effets dérivés du même principe : spirale, pincement et vague, chacun d'entre eux ayant ses propres paramétrages.

EFFETS NON LINEAIRES

Sous cette appellation se trouve 37 effets assez classiques de type "bruit", "solarisation", "correction gamma... Rien de bien nouveau, mais c'est indispensable tout comme dans IMAGE STUDIO. Il y a aura toujours un moment où on aura besoin de ce type d'effet.

Ce qu'on appréciera par contre, c'est la prévisualisation de l'effet avec comparaison avec la source, le tout extrêmement rapidement.

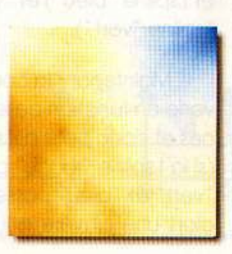
CONVOLUTION 3.3

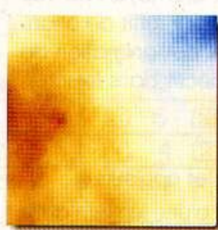
Il y avait déjà une matrice de convolution en IFX pour le M&E. Eric da Cunah en a créée une autre, plus performante (décidément, on pourrait le surnommer le "revisiteur"). On se retrouve devant la même boîte de dialogue que le module précédent avec donc les mêmes qualités de prévisualisation.

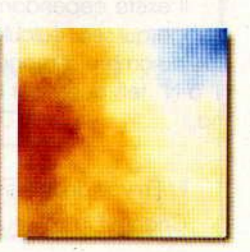














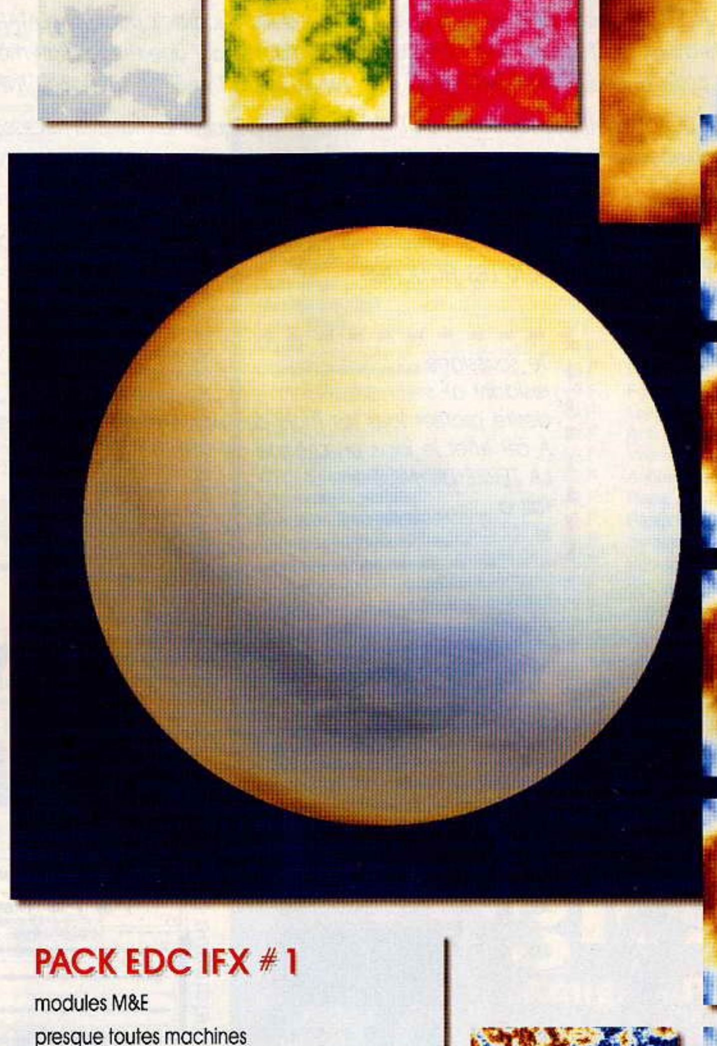
Ici les filtres aussi sont classiques, mais indispensables comme les effets relief, flou, netteté... bref tout ce qui relève de l'utilisation d'une matrice.

100 F !!!

Lorsqu'on sait qu'Eric da CUNAH était présent sur le même stand que Frédéric BAYLE et son DIGITAL LAB, le fameux logiciel de retouche photo qui a impressionné tant de visiteurs, on comprend d'autant plus la direction prise par ce pack IFX. Il paraît alors évident que IFX # 1 est destiné à offrir tout de suite un bon nombre d'effet à DIGITAL LAB, ce qui n'empêche pas de les utiliser avec D2M ou autre. Notez d'ailleurs que D2M en 24 bits, ce n'est plus un logiciel de dessin, mais de retouche photo, même si ce n'est pas son orientation première. La pléthore de modules M&E déjà créée en fait déjà un logiciel de retouche très complet et fera certainement de DIGITAL LAB un grand dans ce domaine.

Mais le plus étonnant de l'histoire, c'est bien évidemment le prix de 100 F pour cet ensemble de modules. C'est plus que donné et cela devrait encourager tous les ataristes à rendre Eric da CUNAH millionnaire.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

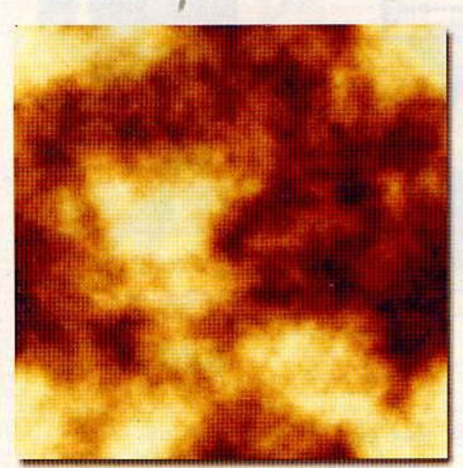


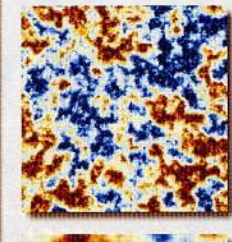
PACK EDC IFX # 1

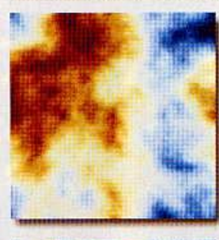
modules M&E
presque toutes machines
prix 100 F

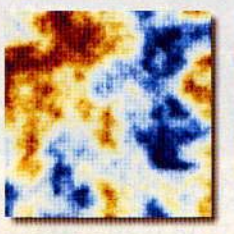
édité par EDC
Eric da CUNAH
86, rue de l'Avenir
21850 St APOLINAIRE

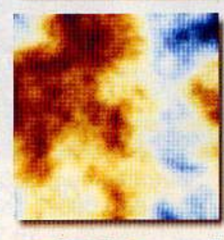
► prix, nombres d'effets proposés, modules PLASMA & PLANETE
► ne marchent pas tous sur HADES, choix de palette restreint dans PLASMA, matrice non éditable dans CONVOLUTION.

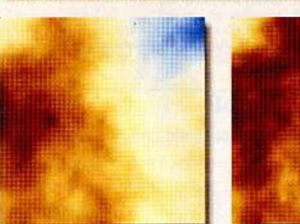


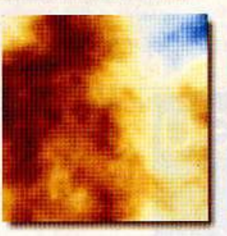


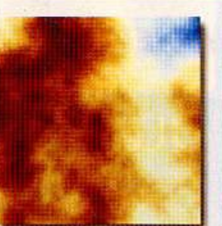


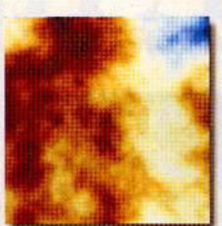


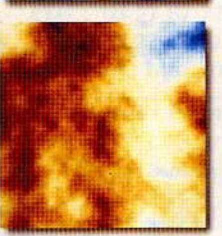


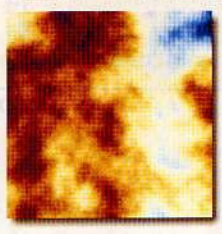














BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commande chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon le dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des condition confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adress suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1 — interface JAM 8 IN – 8 OUT pour FALCON — ~~5680 F~~ **4990 F**

2 — interface F.A.D. 2 IN – 8 OUT pour FALCON — ~~2690 F~~ **1990 F**

3 — logiciel THE SOUND PACKAGE pour FALCON — ~~690 F~~ **550 F**

4 — carte mémoire FALCON ZELLMER (mémoire dessous) + 16 Mo de ram — ~~750 F~~ **880 F**

promotions valables du 20/03/98 au 20/04/98 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)*



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

DOMAINE PUBLIC

35 F La Disquette

BUREAUTIQUE
ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. En Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de données votre collection de CD...
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.

EDUCATIFS
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : soft de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.

ASTROLOGIE
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

COMPTABILITE
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes

GRAPHISME
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 339 - INTRO CONCEPT : un logiciel de création de démos, sans programmer. En Français.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.

JEUX
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.

Catalogue Domaine Public + Logiciels commerciaux + Matériel disponible contre 12 F en timbres

LES COMMERCIAUX

Plus de 30 000 logiciels en stock...

Baby Jo	79 F	Suspicious Cargo	79 F
Back to the Golden Age	99 F	Robozone	99 F
Bangkok Knights	79 F	Rodland	69 F
Codoroute - tableau de bord	79 F	Scrabble	89 F
Codoroute - test 1	79 F	Spiting Image	69 F
Codoroute - test 2 et 3	79 F	Paradroid	79 F
Codoroute - le circuit	79 F	Paragliding	69 F
Codoroute - les panneaux	79 F	Pick'n Pile	69 F
Conflict Europe	79 F	Prémium	59 F
Cyberball	89 F	Mégalomania	79 F
Dragon Breed	79 F	Les aventures de Moktar	69 F
Impossamole	69 F	L'arme Fatale	69 F
Indiana Jones - last crusade	79 F	Guardians	79 F
Jim Power	69 F	Hook	59 F
Golden Eagle - l'Aigle d'or	69 F	Hotshot	79 F
Grand Prix 500	99 F	Hydra	69 F
La compil des Records	79 F	Dan Dare 3	59 F
Le Manoire de Mortevielle	49 F	Dark Castle	79 F
Lemmings	69 F	Budget Familial	89 F
Microprose Golf	79 F	Yolanda	99 F
Lotus Trilogy	79 F	Opération Getafix - Astérix	79 F
Manix	79 F	Time Machine	79 F
Compil Quattro volume 1	49 F	Wizkid	79 F
Compil Quattro volume 4	49 F	Futuresport	79 F
Outzone	49 F	Leisure Suit Larry	99 F
The Blues Brothers	79 F	Action Fighter	79 F
Wild Street	49 F	Vixen	99 F
WWF European Rampage	69 F	Anglais 6ème / 5ème	99 F
Elemental	49 F	Ranx	79 F
European Championship	69 F	Passing Shot	59 F
Extase	29 F	Deviuos Designs	79 F
Final Blow	59 F	Bombuzal	69 F
Vidéokid	79 F	Orbiter	79 F
Compil TNT 2	79 F	Thunderstrike	69 F

2ème Foire aux Logiciels

Atari - Amiga - PC - MAC

1er, 2 et 3 Mai 1998

Salle des Fêtes de Colleret (59)
de 10 H à 19 H

à 10Km de Maubeuge, 10Km de la frontière belge, 100Km de Lille, 120Km de Bruxelles, 220Km de Paris

Plus de 5000 visiteurs attendus...
Plus de 30 000 logiciels sacrifiés...



Informatique et Communications
11 Rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03 27 67 77 67
Fax : 03 27 67 71 36
Internet : http://perso.wanadoo.fr/ifa/

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret - France

Veuillez me faire parvenir les produits suivants :
....
....
....

Montant = ... F
Frais de port = 40 F
Frais de port étranger et Dom-Tom, ajoutez 40 F = ... F
Montant total de la commande = ... F

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

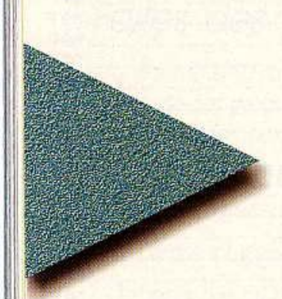
N° CB |_|_|_|_||_|_|_|_||_|_|_|_||_|_|_|_|

Date de validité ..../......... N° Tél : ....

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....







modification & extension pour JAGUAR

Ayant déjà parlé du Falcon, du ST... autour de sujets comme le DSP, la mise en tower ou encore le port cartouche, je me devais de vous faire un article pour votre félin préféré. Celui-ci décrit deux modifications et extensions pour votre Jaguar, dont l'une est tirée du Net (kit de Roine) et l'autre d'un vieil article de ST Mag.

D'autre part, ces modifications sont notamment utilisées par un kit de développement Jaguar que je développe en ce moment, dont certains ont pu voir une démo durant le dernier salon Atari à Bercy.

D'ailleurs il utilise la clef pour port cartouche présentée dans le numéro 122 de ST Magazine. Les connaissances en électronique pour mener à bien ces opérations sont relativement mineures comme vous pourrez le constater...

L'ARTICLE

Tout d'abord, voici très rapidement l'objectif de ce mois-ci. En premier, nous allons parler d'un moyen pour permettre à votre Jaguar de commuter entre les modes vidéos 50 et 60Hz. Je rappelle qu'en France, nous utilisons un standard (PAL) qui génère 25 images par seconde et deux champs entrelacés par image, d'où la fréquence de 50Hz. De même certain pays, dont les Etats-Unis, utilisent un tout autre système (NTSC) affichant 30 images par seconde, ce qui permet d'avoir un entrelacement beaucoup moins violent pour nos pauvres yeux... De ce fait, pouvoir switcher entre ces deux modes est intéressant et a déjà été présenté dans un ancien numéro de ST Mag, qui je tiens à souligner a déjà 13 ans d'âge ! (vous en connaissez beaucoup des magazines informatiques aussi vieux ?). De plus, il me faut ajouter que toutes les télévisions ne supportent pas forcément bien le mode 60 Hz, ce qui pourrait être gênant si vous bloquiez votre Jag sur cette fréquence !

Dans un second temps, nous verrons comment mettre un bouton reset sur notre Jag (d'après le kit de développement de Roine Stenberg ; un autre kit dont je reparlerai très bientôt !). Bien sûr, il y n'a que peu d'intérêt, pour la plupart d'entre vous à fixer un tel bouton, car on ne voit pas vraiment à quoi cela servirait, puisque l'on est sur une Jaguar et non sur un Pécé (mais... heu la "Station de jeux 64bits" permettre d'en mettre un ! serait-ce un PC emballé ?). Cependant, ceux qui désirent posséder un kit Jaguar peuvent en mettre un ! Les personnes développant sur la Jag des applications/jeux, peuvent trouver nécessaire de rebooter de nombreuses fois la Jag (petit coucou à FunShip, Kor et Bastian ;-)).

COMMUTER EN 50/60HZ

Pour pouvoir mener à bien le montage, vous aurez besoin de la liste suivante de matériels :

- un interrupteur deux positions ;
- deux fils d'environ 10cm ;
- quatre picots (cf. ST Mag 116 "PASSER VOTRE DSP A 50 MHZ POUR MOINS DE 100 FRS !") ou découper des pattes de support de circuits intégrés ;
- un fer à souder et de l'étain ;
- un tournevis plat et cruciforme.

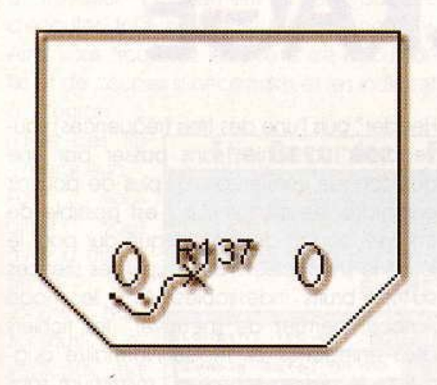
Le principe est que la Jag possède les deux modes vidéos et est donc capable de générer les 25 ou 30 images par seconde. Il suffit donc de placer un interrupteur afin de choisir, selon tel ou tel jeu, votre préférence. Tout d'abord ouvrez votre Jaguar (4 vis cruciformes), c'est-à-dire retirez toutes les vis du boîtier puis soulevez-le. Vous remarquerez une jolie cage métallique dans le même style que celle du Falcon, au-dessus de la carte. Il est alors nécessaire de "tourner" les pattes métalliques qui entourent la cage, afin de pouvoir la retirer. Après, il ne reste plus qu'à dévisser deux vis sur la partie basse de la carte plus deux autres sur le connecteur cartouche et le tour est joué.

Prenez alors la carte côté soudure (l'autre coté que celui visible en ouvrant la Jag) et identifiez la résistance R137. Cette résistance de 0 Ohm permet d'avoir le mode 50Hz, car elle relie deux points de la carte (en fait elle joue le rôle d'un fil, mais il est beaucoup plus rapide et moins cher de mettre une résistance CMS qu'un fil sur un produit de grande série !).

Donc retirez-la à l'aide de votre fer à souder et de votre tournevis par exemple (en la soulevant). Faites attention, car elle est vraiment petite, il ne faut donc pas détruire une autre résistance ! Voilà, il ne reste plus qu'à fixer un fil sur l'ancien emplacement de la patte droite de la résistance et de retourner la carte. Amenez ce fil, vers la pointe d'un picot que vous enfoncerez dans un trou juste à droite, en bas du gros trou droit où il y avait une vis pour maintenir la carte mère. Celui-ci est à côté du réseau RP1 et à droite du circuit U25... De même, fixez un second picot sur la patte 11 du circuit U25. Si vous avez du mal à souder votre picot car la soudure relie plusieurs pattes, chauffez la soudure et mettez une aiguille



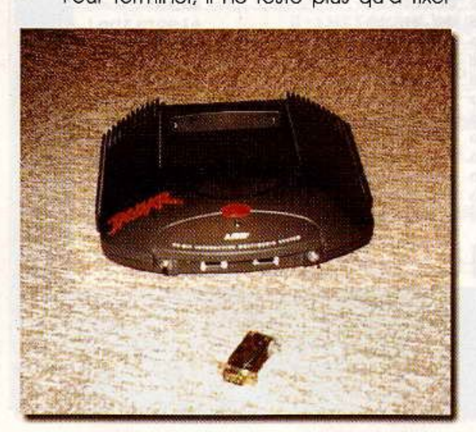
entre les pattes afin de retirer le surplus (solution très efficace). Il ne reste donc plus qu'à souder deux fils sur chaque patte de l'interrupteur et de finalement les enficher dans deux autres picots. Ceux-ci n'ont plus qu'à être aussi, à leur tour, enfiché sur les deux picots de la carte (patte de U25 et celui prétiré de la résistance de 0 Ohm) afin de faire la liaison. Attention, reliez bien le circuit U25 au point milieu de votre interrupteur afin qu'il soit, suivant la position, relié au point de la résistance R137 (comme si elle faisait liaison), ou à une patte en l'air de votre interrupteur (même principe que lorsque l'on retire la résistance de 0 Ohm).



Position très approximative de la résistance.

De ce fait, au lieu de bêtement relier votre interrupteur à votre carte par des fils, vous avez la possibilité de pouvoir de nouveau retirer la carte du boîtier et d'ajouter d'autres modifications sans être gêné par les fils ! Ceci est un peu (mais vraiment un tout petit peu) plus coûteux en temps mais est nettement appréciable par la suite, si vous devez intervenir pour ajouter une extension, faire une opération de maintenance ou pourquoi pas intégrer un kit Jaguar ?

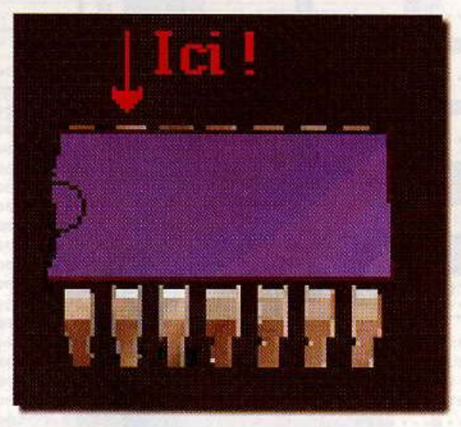
Pour terminer, il ne reste plus qu'à fixer votre interrupteur, que je vous propose de mettre à droite du connecteur joypad numéro 2. Vous verrez, un petit emplacement où il est facile de découper le boîtier pour fixer l'interrupteur. Cet emplacement est préférable par rapport à celui de gauche car est plus proche des points de la carte mère, et nous verrons que le bouton reset pourra être placé à ce second endroit, car aussi plus proche de "ses" emplacements sur la carte (que le monde est bien fait finalement).



Jaguar avec les différents interrupteurs positionnés...

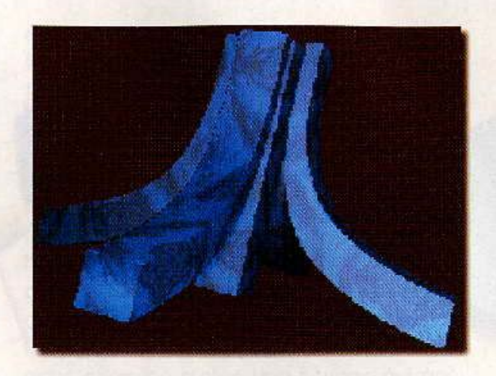
BOUTON RESET

De même que précédemment, il vous faudra une liste similaire de matériels, mis à part un bouton-poussoir au lieu de l'interrupteur. Dans la même optique, je présenterai l'intervention en proposant une solution à l'aide de picots, mais rien n'empêche de relier directement par deux fils le bouton poussoir aux emplacements de la carte. Je rappelle que ceci me semble dommage, car vraiment ajouter quatre picots n'est absolument pas coûteux (le prix d'un support de circuit intégré est de l'ordre du franc !). Bref, le premier emplacement à identifier est le circuit U9 (près du quartz Y2), et sa patte 13 (il contient 14 pins). Lorsque vous souderez le picot (ou fil pour les rebelles :D), retirez toute coulure de soudure entre les pattes, à l'aide d'une aiguille par exemple, en les faisant chauffer.



Circuit U9.

Le second point est plus facile, car c'est un point de masse. Vous pouvez par exemple utiliser celui situé en dessous du circuit U9, sur le bord de la carte, dans l'angle diagonal, où une grande bande métallique est visible. Vous pouvez facilement identifier 4 trous dans cette bande et il ne vous reste



plus qu'à souder un picot dans l'un de ceux-ci. Donc, de même que dans l'ajout de l'interrupteur 50/60Hz, seul un picot est délicat à positionner, puisque le second est sur un point de masse !

Finalement, vous n'aurez plus qu'à percer de manière symétrique au premier interrupteur, un second emplacement en face avant, afin de pouvoir mettre votre bouton-poussoir. Soudez deux fils sur ce bouton et mettez au bout deux autres picots, qui serviront à s'enficher sur les picots fixés sur la carte mère. Vous voyez donc la parfaite symétrie avec l'intervention précédente... Voilà c'est déjà terminé !

SNIF...C'EST FINI

Encore une fois, cela se termine trop vite et il me faut rendre la plume à d'autres collaborateurs... Cependant, j'espère que ceci vous permettra de vous amuser ce mois-ci, et bien que pour certains, l'intérêt du bouton reset semble un peu confus, cela s'éclaircira très prochainement, dès que je parlerai du kit de développement Jaguar que je développe avec l'aide de mon frère (qui s'occupe plus de la partie logicielle). Si les vents me sont favorables, j'essayerais d'accoster le prochain numéro en débarquant avec le kit, et en vous expliquant toutes ses fonctionnalités, ses perspectives et en le comparant avec le seul autre kit background existant, celui de Roine, mais nettement plus cher (3 fois plus !) et beaucoup moins performant !!!

FAVARD Sébastien (pseudo Gordh)
41 rue de la liberté
77360 VAIRES sur MARNE
(timbre pour réponse)

Page WEB : http://wwwlinux.utc.fr/favard (il n'y a pas de '.' entre www et linux !)

Sébastien FAVARD
favard@linux.utc.fr







EXPAND, c'est le dernier bébé de SOFTJEE et c'est pas le moins beau. En effet EXPAND vous permet de transformer votre FALCON en lecteur d'échantillons tout en restant compatible avec le séquenceur que vous avez installé dans votre FALCON. C'est ainsi que vous pouvez lancer CUBASE (sans audio) et lui faire jouer vos échantillons audios chargés dans EXPAND. On devait vous en proposer le test ce mois-ci, mais par un concours de circonstances, cela n'a pas été possible. Ce n'est que partie remise.

Ce que j'aimes bien avec SOFTJEE, c'est que c'est la première boîte qui innove en permanence. Si tous les dévellopeurs travaillaient comme cela, l'ATARI serait la plate-forme de référence en matière d'innovation, c'est sûr !

GdM



THE SOUND PACKAGE

Il était une fois trois petits outils qui amélioraient fortement la vie du musicien. Line Audio met à la disposition de chacun des ijutilitaires" bien vus, faciles à comprendre et simples à utiliser. A vous les joies de l'édition sonore pour tous à petit prix. Ces programmes fonctionnent sur Falcon avec ou sans coprocesseur, mais avec une horloge (Sample Clock ou S/PDIF).

Il existe de nombreux programmes d'édition de sons pour le Direct-To-Disc, mais ils sont souvent inabordables. Pour une fois ceux-là sont à portée de porte-monnaie mais ils sont pourtant bien ingénieux. Faisons le tour du Sound Package.

The Recorder

Le premier des outils est un enregistreur stéréo qui cache son jeu derrière une façade un peu frustre. L'enregistrement se fait le plus simplement du monde. Il suffit de sélectionner la fréquence désirée (32 kHz, 44.1 kHz ou 48 kHz), le type (mono ou stéréo) et l'entrée (analogique ou numérique)... et appuyer sur le bouton Record. Le sélecteur apparaît et il faut alors donner le nom du fichier à enregistrer puis appuyer sur OK. Vous êtes alors en mode d'attente (standby). Une simple pression du bouton gauche de la souris et l'enregistrement démarre un autre clic sur le bouton gauche et vous l'arrêtez. Il suffit alors d'appuyer sur Play et d'écouter. Si vous le désirez, vous pouvez d'un simple geste (en choisissant ijSave Header", puis l'une des trois fréquences) sauvegarder un fichier sans passer par une quelconque conversion. En plus de pouvoir enregistrer sur disque dur il est possible de charger un son déjà sur disque dur pour le jouer, le ijnormaliser" ou couper les silences ou les bruits indésirables. Ainsi le mode Autocut permet de ijnettoyer" les fichiers déjà enregistrés. Le mode Normalize augmente le niveau sonore au maximum sans

The AutoPlayer File Open Windows Options

ESSAI.CIF

L3BASSE	L3DRUMS	L3EPIAN	L3GUITA

New Save Save as Load

ESSAI.CIF

1 H:\LUIZ3\L3BASSE.AIF
2 H:\LUIZ3\L3DRUMS.AIF
3 H:\LUIZ3\L3EPIAN.AIF
4 H:\LUIZ3\L3GUITA.AIF
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16

New Load Save as Save

Clock
17:54:16
Editor

ESSAI.ATM

Nr	Start	Silence	Action	Trigg
1	00.00.00	00.00.00		algorithm1
2	00.00.00	00.00.00		algorithm1
3	00.00.00	00.00.00		algorithm1
4	00.00.00	00.00.00		algorithm1
5	00.00.00	00.00.00		algorithm1
6	00.00.00	00.00.00		algorithm1
7	00.00.00	00.00.00		algorithm1
8	00.00.00	00.00.00		algorithm1
9	00.00.00	00.00.00		algorithm1
10	00.00.00	00.00.00		algorithm1
11	00.00.00	00.00.00		algorithm1
12	00.00.00	00.00.00		algorithm1
13	00.00.00	00.00.00		algorithm1
14	00.00.00	00.00.00		algorithm1
15	00.00.00	00.00.00		algorithm1
16	00.00.00	00.00.00		algorithm1
17	00.00.00	00.00.00		algorithm1
18	00.00.00	00.00.00		algorithm1
19	00.00.00	00.00.00		algorithm1
20	00.00.00	00.00.00		algorithm1
21	00.00.00	00.00.00		algorithm1
22	00.00.00	00.00.00		algorithm1
23	00.00.00	00.00.00		algorithm1
24	00.00.00	00.00.00		algorithm1

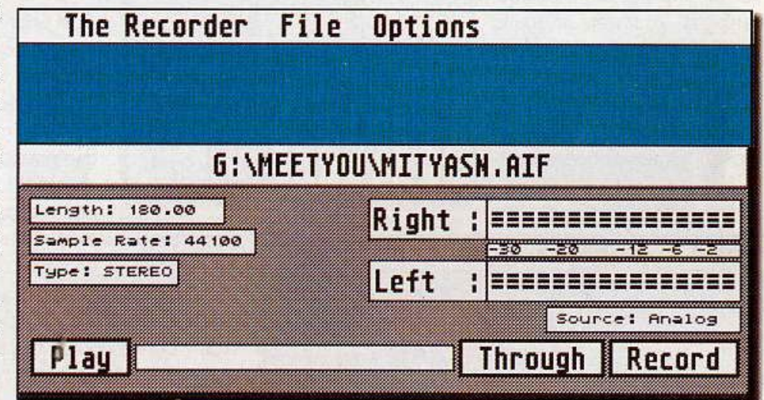
New Save Save as Load

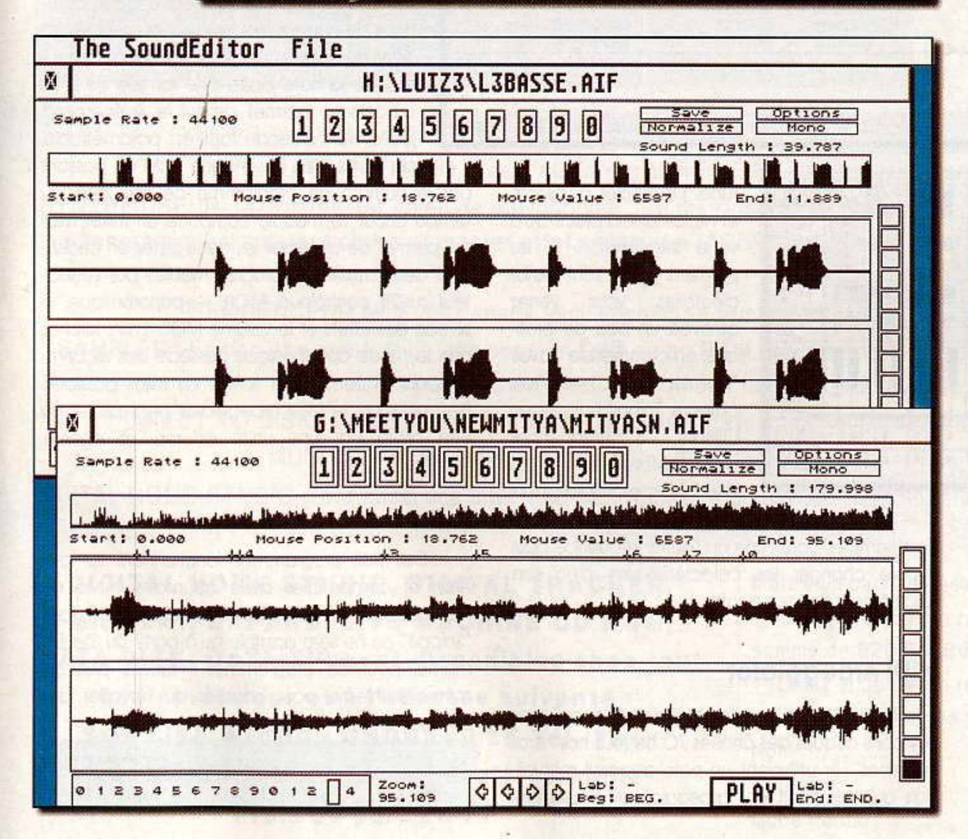


distorsion. C'est très utile sur les fichiers qui seraient enregistrés légèrement sous-modulés. Attention ces deux fonctions sont destructives. Donc faites une copie avant de manipuler vos fichiers.

The Sound Editor

Si la manipulation des sons exige un travail plus précis que ne peut le faire le Recorder, le programme suivant vient à votre aide. D'ailleurs la fenêtre est plus remplie de diverses indications et affiche la forme d'onde de deux manières. Une première fois en haut on voit tout le fichier et une deuxième fois en amplitude de manière à travailler précisément. Il est possible d'écouter tout ou partie des échantillons. Ainsi vous trouverez les points de début de fin et de coupes si nécessaire et les indiquer à l'écran à l'aide des 10 marqueurs. Pour vous aider vous avez à disposition des zooms horizontaux et verticaux qui sont suffisamment importants pour pouvoir travailler.





Comme vous pouvez vous déplacer le long de la forme d'onde frame par frame ou par demi-frame, à vous les joies de l'édition. La fenêtre Options permet de réaliser des temps d'attaque et de relâchement très rapidement. Vous pouvez Convertir (stéréo‹›mono) et Normaliser les samples dans l'éditeur. Le résultat de cet éditeur est d'une efficacité absolue.

L'Auto Player

Dernier des trois mais pas le moindre, l'Auto Player est un programme qui peut être utilisé à diverses fins. Sa principale fonction est un jukebox de fichiers AIF. Il fonctionne de deux manières, soit sous forme de Playboard (uniquement 16 emplacements) ou sous forme de Playlist (non limitative... enfin je n'en suis pas venu à bout !). Il est possible de créer plusieurs Playboards et-ou plusieurs ChainEdit en même temps. Enfin l'Auto Time Edit crée une liste qui peut jouer différentes Playboards ou ChainEdit l'une après l'autre et-ou à une heure choisie par l'utilisateur en insérant ou non du silence entre chacune d'elles. Une horloge qui apparaît dans la fenêtre permet d'opérer tous les réglages de l'Auto Time. En fait, l'Auto Player trouve de nombreuses fonctions dans le monde de l'audio. Il permet d'animer vos soirées (vous pouvez faire passer vos titres préférés préalablement enregistrés bien entendu et placer un top à une heure précise pour souhaiter un anniversaire, par exemple), une radio automatisée (vous jouez les fichiers, vous enregistrez l'heure en fichiers AIF et vous les faites jouer à l'heure dite), ou vous faire une bibliothèque des sons et-ou songs de votre studio.

Length: 180.00
Sample Rate: 44100
Type: STEREO

En conclusion

Pour moins de 700 F, vous avez là un ensemble d'utilitaires qui vont vous faciliter, voire vous sauver la vie en studio. Mais comment font-ils ? Enfin, sachez qu'une application supplémentaire vous est offerte l'AIFFHEAD.TTP qui se charge de transformer les AVR 44.1 kHz stéréo en AIF en quelques millisecondes. Il suffit de placer (drag&drop) votre fichier sur l'application. Ma seule réserve sur ces programmes est le côté un peu austère de l'interface et que certaines données sont écrites en tout petit... mais je suis sûr qu'un coup de fil à Line Audio.

Andy PERRIER

THE SOUND PACKAGE

FALCON
Prix : 590 F

édité par LINE AUDIO DESIGN
importé en France par LA TERRE DU MILIEU

- simplicité, prix, efficacité
- interface un peu terne, lettres parfois trop petites





SNIPPIT, MINI MOO & ARPEGIATOR

"Jouez les premiers Messieurs les Anglais !". C'est ainsi que l'on pourrait résumer ces trois disquettes dont le prix est tout petit pour trois applications fort réussies, complètes et qui risquent de vous faire passer de longues (et agréables) heures devant votre écran. Non seulement ces trois programmes sont beaux, mais en plus ils sont bien faits, faciles à manipuler même sans la notice et parfaitement stables.

Sound Chip Synth

Imaginez que vous n'ayez pas 10 000, ni même 5 000 Fr à mettre dans un synthétiseur dont on vous explique qu'il est vintage et que oui c'est normal qu'il ne soit pas tout à fait juste parce qu'il est vieux, ni tout à fait en bon état parce que l'ancien propriétaire n'était pas soigneux... mais qu'il "sonne la mort" ! Eh bien là, pour quelques dizaines de francs, vous allez en acquérir, tout nouveau tout beau, dont le son est renversant. C'est simple on dirait un mini-minimoog (mais il fait le maximum). Tout y est : oscillateur, VCA, VCF, générateur d'enveloppe et de bruit... et en plus non seulement le résultat est sauvegardable dans un format propriétaire, mais aussi sous forme de sample à réutiliser dans un autre programme sonore... En résumé, j'achète.

Snippit Synth

Le plus complexe à mettre en œuvre, mais aussi le plus surprenant est ce programme de synthèse granulaire qui utilise des échantillons pour travailler. Il fonctionne dans un mode "destructif", donc faites des copies de vos sons avant de passer à l'attaque ! Pour charger des samples ? Rien de plus simple ! Le programme accepte soit des samples existants dans l'un de vos supports de sauvegarde (disquette, DD...), soit vous pouvez les importer--exporter en MMA sample dump standard, ce qui est le cas des Akai partir du S1000, du S550 de Roland, du K2000 Kurzweil et de nombreux autres.

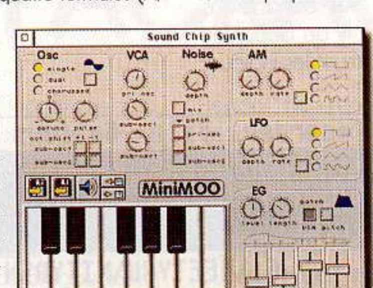
Sachez que vous n'êtes pas seul devant l'écran et que tout est prévu pour vous venir en aide (une barre de progression, des messages de fin ou d'erreur de transfert...).

Une fois chargé en mémoire, il ne vous reste plus qu'à "processer" (à nouvel outil, nouveau mot). La première opération consiste générer un nouveau sample en fonction du nombre de "grains" (ce qui n'a rien voir avec Kentucky Fried Chicken), c'est-à-dire de la complexité de la nouvelle formule. Et là vous pouvez entendre le résultat avec délectation. Il y a, en fait quatre formules (A, B, C, D) de génération de synthèse chaque fois qu'un sample est édité. Il suffit alors d'aller clikker sur une des formules pour l'entendre à travers le sound chip de l'ordinateur. Chacune de ces formules possède des paramètres longueur de sample, fréquence, nombre de grains, forme d'onde, amplitude...) éditables à volonté et ne laissant la place qu'à votre imagination. Si les premiers essais sont plutôt aléatoires, vous verrez qu'avec un peu de pratique, on commence savoir "orienter" les résultats obtenus. Snippit travaille en utilisant 3 fréquences d'échantillonnage (12,5 kHz, 25 kHz et 50 kHz), et il est possible à tout moment de resampler dans l'une ou l'autre fréquence pour encore changer les caractéristiques d'un son. Décidément, j'aime ce soft.



MIDI Arpeggiator

Restons dans le vintage ! Vous vous souvenez des bons disques des années 70 de tous nos héros "shulziens"... ils utilisaient un petit appareil merveilleux qui s'appelait un "arpeggiateur". Seulement voilà, les premières machines étaient fort succinctes, les suivantes étaient ""numériques" "et manque de bol plus personne ne s'y intéressait et enfin les années 90 laissaient la place des bêtes analogiques--numériques au pouvoir étendu mais à un prix plutôt propice à vider un porte-monnaie un jour de paye avec prime. Celui-ci non seulement ne vous dévalisera pas, mais en plus offre des fonctions uniques et magiques. En premier lieu, sachez que toutes vos œuvres seront sauvegardées au format propriétaire mais que toutes les compositions à une pattern sont aussi sauvegardable en format MIDIFile type 1.



Quel engin ! Vous programmez en pas à pas, sur une base de croches ou de doubles croches, vous choisissez le mode mono ou duo-phonique (si, si !), vous choisissez la vitesse et c'est parti. Vous n'avez même pas besoin d'un clavier, car MIDI Arpeggiator en contient un virtuel de deux octaves (par contre, il vous faudra un module de sons !). Un transport de bande de type magnétophone vous permet de jouer, rechercher, réembobiner... et de jouer de façon aléatoire. Chaque séquence se compose de deux pistes de 16 événements écrits dans des petites boîtes qui donnent la hauteur de la note jouée. Une rangée de LEDs au-dessous permet de suivre événements joués. Bien entendu tout est paramétrable, du canal MIDI de chaque piste en passant par le numéro de programme de son joué, au tempo choisi. Le module comporte un mixer MIDI qui permet de contrôler les deux pistes en choisissant deux auxiliaires (programmables par l'utilisateur sur128 contrôleurs MIDI), le panoramique, le niveau des effets et le volume MIDI... Enfin, sachez que le mode duophonique possède des algorithmes qui lui permettent toutes les folies possibles. Bien entendu, le MIDI arpeggiator peut piloter ou être piloté par une unité externe. Là encore, j'achète.

Enfin

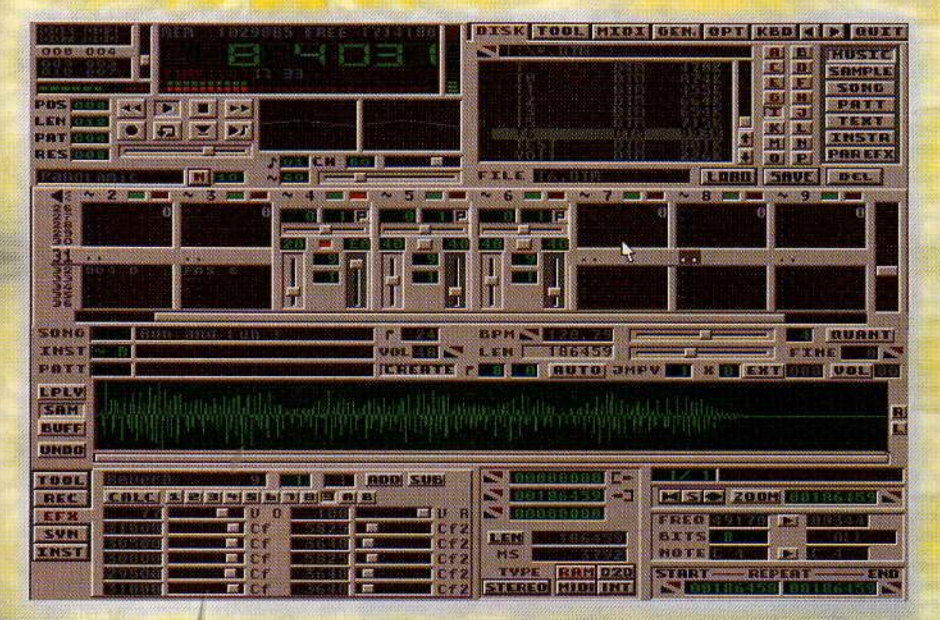
Ces trois programmes fonctionnent sur des Atari et compatibles avec au moins 1 Mo de mémoire. Pour entendre les samples en direct dans "Snippit", ce ne sera possible qu'à partir du Ste. De même, pour ce programme, il faudra plus de mémoire interne pour charger ou travailler des samples longs !

Andy PERRIER



transformez votre FALCON en HOME STUDIO

DiGiTAL HOME STUDIO



5 LOGICIELS en 1 pour seulement 800 FF
SYNTHETISEUR
SEQUENCEUR MIDI
SAMPLER DIRECT TO DISK
MULTI-EFFETS
Soit 160 FF par logiciels !!!

DIGITAL HOME STUDIO, c'est l'audio + le Midi + leD2D dans un m me séquenceur en temps réel.

SYNTHETISEUR : 32 pistes, 64 voies de polyphonies, 128 instruments multi-sample, pistes polyphoniques, réglage graphique des panoramiques, master volume et master effet,enveloppe (ADSR) temps réel, effets numériques, harmoniseur, fine-tune par note.

SEQUENCEUR MIDI : 16 canaux Midi, enveloppe temps réel, édition en piano roll, entrée et sortie.

SAMPLER : Edition et numérisation des sons en D2D ou en RAM, traitements sur les sons (copy, insert, enveloppe, fade,...) effets numériques, module synthése (son FM, additive, soustractive).

DIRECT TO DISK : Limité seulement par la machine, effets numériques, table de mixage, panoramique, pitch...

MULTI-EFFETS : Reverb, Echo, Filtre, Equaliseur, presets et nombreux param tres.

DIGITAL HOME STUDIO c'est aussi une interface trés rapide et conviviale ; la compatibilité JAM, FA, JAM Clock, F.D.I et SPDIF.

DIGITAL HOME STUDIO, DIGITAL TRACKER, MIDPLAY, EXPAND, LIVE MACHINE CD ROM, DATA DISK, DATA ZIP sont disponibles chez tout bon revendeur et à l'adresse suivante : SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE Tél./Fax : 05-53-83-64-67 E-mail : softjee·hol.fr

Frais de port 20 FF

SOFTJEE vous offre toujours un devis gratuit pour la programmation de vos logiciels.

Mettre un carré de sélection à la place de Choix 1 et 2.

☐ Choix 1 : Je désire recevoir DIGITAL HOME STUDIO pour la somme de 820 FF (800 FF + 20 FF de Frais de port)

☐ Choix 2 :Je désire recevoir plus d'informations sur DIGITAL HOME STUDIO et les produits SOFTJEE.

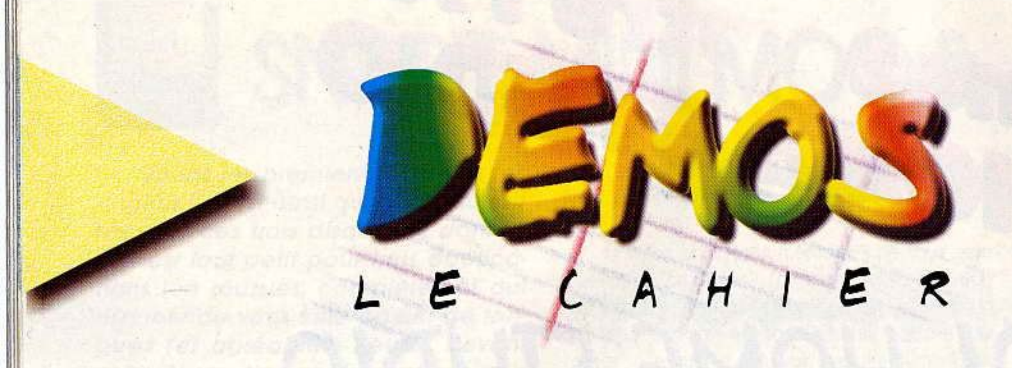
Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Pays : ....

A renvoyer à SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE



SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD 35, chemin des beaux vents 95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.



démos : cuvée 98 prometteuse !

Si, hormis le salon Atari, la fin de l'année 97 a été un peu creuse en termes de démos, ce mois-ci il faut bien reconnaître que les infos ne manquent pas, et les images non plus... on commence tout de suite !

CENTURBO

Et tout d'abord grande nouvelle : j'ai profité du Forum Atari de décembre pour offrir à mon Falcon une Centram 14 et une Centurbo 1 évolution 3.

Je pourrais donc désormais tester les démos en mode accéléré et normal.

Voici tout de même mes premiers sentiments...

La carte marche bien, et c'est vrai que c'est plutôt agréable de travailler sur un Falcon accéléré, en ce qui concerne les démos, je n'ai pas eu le temps d'en tester beaucoup, mais dans l'ensemble elles fonctionnent bien.

Il arrive parfois qu'une démo plante en cours d'exécution, certaines n'aiment pas trop le changement de fréquence à la volée (bon d'accord je suis un peu du genre à les torturer...) mais la plupart acceptent la centurbo et le changement de fréquence sans broncher.

Fait amusant, sur la sonolumineszenz, la démo est timée par rapport au module soundtrack.

En mode accéléré, la démo va plus vite et donc "attend" le module à chaque point clé de la démo !

Autre découverte : cette même démo ne fonctionne pas en VGA... sauf en mode accéléré où la synchro est bonne (sûrement un hasard) !

Bien, en tout cas je ne peux qu'encourager les coders à prévoir une version "accélérée" de leurs productions, ou du moins à vérifier la compatibilité de leur démo avec la Centurbo... d'autant qu'elle ne coûte pas cher, et qu'elle est souvent le premier prix des concours Atari en C.P.


un des graphes de l'Ometa 97

SALON, SERVICE DEMOS & DOOM

Quelques mots sur le salon de décembre : en ce qui concerne le Service Démos, il y avait bien sur un stand comme l'an passé, et je dois dire que ce fut un plaisir de rencontrer à nouveau un certain nombre de lecteurs de la rubrique ou de coders, graphistes, zikos, etc.

En tout cas la scène Atari est bien là !

De plus, le salon fût l'occasion de sortir le CD-ROM du Service Démos, regroupant toutes les démos disponibles au Service Démos, soit 245 Mo (+ 45 Mo de Bonus), au prix de 169 F (spécial salon) au lieu de 199 F.

Dans l'ensemble ce CD-ROM a été bien accueillit, et sera testé dans diverses revues très bientôt... y compris STMag je l'espère.

Si vous ne connaissez toujours pas le Service Démos, sachez qu'il vous permet d'acheter des disquettes de démos par correspondance pour 15 F la disquette (ou le CD-ROM bien sur).

L'adresse est la suivante :

Frédéric THIRARD – Service Démos
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Vous pouvez également demander la liste complète des démos disponibles, n'oubliez alors pas de joindre un timbre à 3F.

Egalement vu au salon : DOOM pour Falcon... non, il ne s'agit pas de Running, présenté dans STMag le mois dernier mais d'un clone développé par un des

membres de Trio (Data) et Xaz pour le système de mémoire virtuelle.

Ce freeware relit les WADs de DOOM et d'HERETIC.

On s'y croirait, le menu est le même... ça tourne bien, c'est assez impressionnant et pour le moment il n'y a pas les armes, et les monstres sont fixes, à part ça on se croirait sur l'original.

Il y a encore quelques petits bugs à corriger notamment pour faire fonctionner le soft sur d'autres machines que le Falcon. A propos de Falcon, il est tout de même préférable d'avoir un Falcon accéléré pour profiter de ce clone de DOOM, même s'il est parfois chatouilleux avec une telle carte en RGB, mais cela sera vite réglé je pense...

En tout cas je vous ai mis une petite capture d'écran pour que voyiez par vous-même.

L'INTRO TANT ATTENDUE

Revenons quelques mois en arrière, en août précisément.

Nous sommes à la Netzone 97, et Bill est en train de finir sa "even worse" intro commencée 3 ans auparavant... et bien ça y est, une version stable et plutôt agréable vient de sortir !

C'est un bon en avant par rapport aux versions précédentes !

L'intro commence par des scrolltexts rappelant les mésaventures de Bill et toute une série de mises en garde... jusque-là, rien de très nouveau (enfin si, c'est une vraie fonte bitmap au lieu de la fonte système).

Pour rappel l'intro est écrite en GFA + Assembleur, pas de musique, pas de DSP...

Et on commence avec un graphe "Even Worse" tout en couleur, suivi par le premier effet : un tunnel bleu, assez habituel, mais qui tourne bien.

Vient ensuite s'y superposer un deuxième tunnel, rouge celui-là, et qui tourne en sens inverse.

La fin de l'intro se conclue sur un beau bumpmap vert sur une fractale, pour du mélange GFA / ASM c'est quand même une belle performance !

Voilà, profitez bien des snaps de l'article, et encore chapeau à Bill pour cette production.

Sachez de plus, que la "even worse" va continuer d'évoluer... en principe un petit peu chaque été !



la "Vue 3D" de la Blue de New Beat

le rotazoom avec traînée de la blue (4 Ko)

Le bumpmap de Cobra, dans la Insanity (96 Ko)

Le tunnel de la Insanity : bon choix de couleurs

Les déformations... tout ça en 96 Ko

L'écran de présentation de la Even Worse : vas y Bill !

AVENA FAIT LA JAVA

C'est en surfant sur Internet, regardant sur les sites des différents groupes Atari que je suis tombé sur quelque chose d'assez étonnant : des effets style démo en... JAVA !

Et oui, elles peuvent donc être vues directement dans un navigateur... compatible Java !

On se doutait qu'Avena allait passer sur PC, mais là ils ont carrément franchi le pas et sont passés à Java... l'avenir de la démo est-il sur Internet ? qui sait...

En attendant, vous trouverez quelques snaps de leurs applets, avec des effets pour le moins habituels...

Unlimited Sprites — Tunnel — Rotozoom — Blobs — Psychedelic Circles

Les différents effets d'Avena, codés en Java !

A ce propos, il s'est dit au salon qu'une équipe développait une machine virtuelle Java (JVM : Java Virtual Machine) pour Atari.

Une telle machine virtuelle permettrait de faire tourner les applications Java sur Atari... malheureusement, sur un PC musclé, le bytecode Java est déjà assez lent... alors sur une machine à 16 Mhz...

Cependant l'idée est plus qu'intéressante, malheureusement, impossible de savoir qui fait ce développement (n'est ce pas Pascal ?)...

ORNETA97

L'Orneta 97 est une C.P. qui s'est déroulée il y a peu en Pologne, à laquelle un bon nombre de groupes Ataristes nordistes a participé.

Il y a eu pas mal de productions Atari, notamment sur Atari XL !

Les résultats complets sont dans un tableau, pas loin (cherchez bien...).

Je vais parler plus en détail de quelques-unes des productions sorties à l'occasion de cette C.P. en particulier les productions Falcon.


La 3D de Pandemonium dans "Into the Pentagramm".

Et tout d'abord la performance de New Beat Developpment qui a sorti une intro 4 Ko avec une sorte de vue 3D dans un couloir, suivie par un rotozoom avec déformation et traînée... pas mal du tout !

On peut également citer la Wildfire de Deez avec des fractales qui évoluent, laissant parfois une traînée semblable à du fire, également en 4 Ko.

Une très bonne intro de 96 Ko : celle de Cobra nommée Insanity.

Ca commence par une série de bumpmaps avec changement de couleurs, suivi du classique rotozoom.

Vient ensuite un très beau tunnel, et le tout se finit sur des déformations d'image, peut être au DSP...

En tout cas tout ça en 96 Ko, c'est du bon boulot !

Enfin l'intro 96 Ko des Pandémonium, groupe polonais de talent, montre quelques objets 3D dont un transparent, sur un fond d'image qui comme d'habitude, emploie un décor satanique.

En ce qui concerne la Démo arrivée première ainsi que l'intro 4 Ko arrivée première je vous réserve ça pour la prochaine fois !

VOLCANIC PARTY 4 : MENTASM MET LE PAQUET !

La Volcanic Party 4 aura lieu (ou a eu lieu... ça dépend de la ponctualité de STMag pour ce numéro 123) du 27 février au 2 mars 1998, à Cournon dans le massif central.

Il s'agit d'une C.P. multimachines, organisée par le groupe Mentasm, la dernière édition a été une vraie réussite.

Pour cette 4ème édition, beaucoup de moyens sont mis en place, et notamment un double rétroprojecteur, permettant de faire de la diffusion en 3D, les coders sont prévenus et l'on verra sûrement des productions tirant partie de cet



équipement !

Une C.P. à ne pas rater donc, en tout cas je serai sur place... alors je vous donne rendez-vous !

Pour toute info : e-mail : dsoubre@pratique.fr ou allez jeter un coup d'oeil sur 3615 RTEL rubrique * DEMO

CENTRAL PARTY : REPOUSSEE

La Central Party, coding party que je compte organiser, avec l'aide de nombreuses personnes de la scène démo a été repoussée en raison de la lenteur de la sous-préfecture de Rambouillet, qui prend décidément son temps pour les créations d'associations.

Néanmoins le projet reste en place, à savoir organiser une grosse C.P. en région parisienne, au plus tard dans un an.

Les dates prévues au départ étaient du 10 au 13 avril 1998, elles ne pourront pas être tenues, on pense donc au week-end du premier mai, sans aucune garantie.

Si vous voulez nous contacter, nous aider, nous proposer un logo pour la C.P. ("Central Party") ou l'association : ("PowerCP") n'hésitez pas, soit par courrier :

PowerCP
1, allée de l'aube
78310 Maurepas

ou :

Thirard Frédéric
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Ou par mail :
centralparty@chez.com

Un site Web existe (il est un peu petit pour le moment) : http://www.chez.com/centralparty

Il existe notamment une mailing liste qui vous tient informés des évolutions de cette C.P., pour vous y inscrire mailez à l'adresse ci-dessus.

Vous également la recevoir sur 3615 RTEL, pour cela laissez un message en BAL Deufr.

LTP 98 : ALLEZ Y !!!

La LTP 98 (Lucky & Tigrou Party) se trouvait en conflit avec les dates de la Central Party.

Cette dernière étant repoussée : plus d'hésitation, allez-y tous, cette C.P. multi-machines est prometteuse.

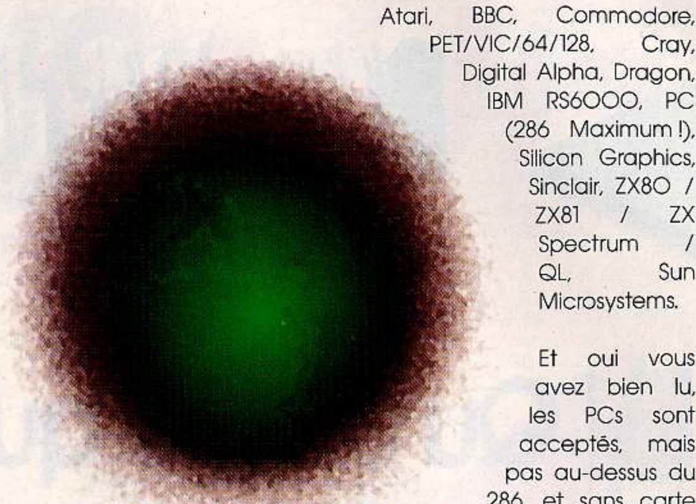
Elle aura lieu à Clermont de l'Oise... dans l'Oise à 45 Min de Paris par l'A1.

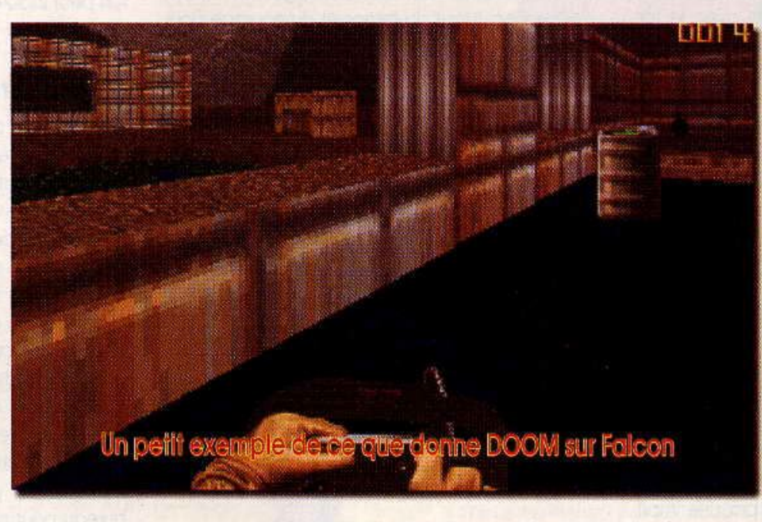
Il y aura de la place pour 800 personnes (je crois qu'ils ont tout un complexe sportif à leur disposition).

Et il y aura un écran géant 8 mètres par 6 paraît-il, accès Internet etc... intéressant n'est-ce pas ?

Et tout ça pour 100 F : ça ne se refuse pas !

Contact : drribbon@club-internet.fr


Le fameux Bumpmap en GFA / ASM de Bill


Un petit exemple de ce que donne DOOM sur Falcon

ALTERNATIVE PARTY 98

Quelques petits mots sur une autre C.P., qui aura lieu en Finlande, à turku.

Ce qui m'a amusé en voyant la description de la C.P. ce sont les machines acceptées :

Altair, Amiga500-1000, Amstrad CPC464/6128, Apple I/II, Archimedes, Atari, BBC, Commodore, PET/VIC/64/128, Cray, Digital Alpha, Dragon, IBM RS6000, PC (286 Maximum !), Silicon Graphics, Sinclair, ZX80 / ZX81 / ZX Spectrum / QL, Sun Microsystems.

Et oui vous avez bien lu, les PCs sont acceptés, mais pas au-dessus du 286, et sans carte 3D ni GUS !

Ca promet !

En tout cas la salle fait 3 000 m2 et il y aura de nombreux équipements...

Si vous êtes intéressé : setok@fish-pool.com

OUF, VOILA LA FIN !

Bon, c'est tout pour cette fois, mais c'est déjà pas mal... il faut bien rattraper le retard du magazine pas vrai ?

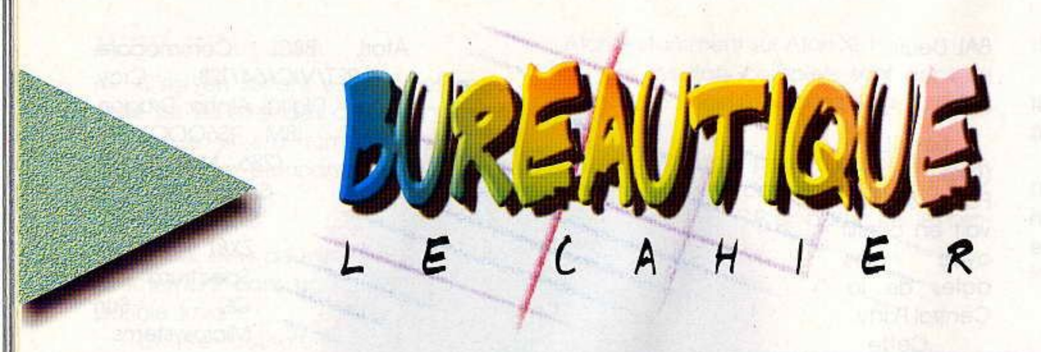
Je voudrais tout de même passer DEUX appels :

1) Si quelqu'un qui est allé à la Gigafun 97, qui connaît les démos Atari est intéressé pour en faire le compte rendu dans STMag, qu'il n'hésite pas à me contacter.

2) De même je cherche quelqu'un d'objectif pour faire le test du CD-ROM du Service Démos dans STMag, car je ne veux pas le confier à un ami, ça fausserait le test. Profil : fana de démos ST et Falcon ayant ces 2 machines ainsi qu'un lecteur de CD et sachant écrire...

On se retrouve dans le 124 pour de nouvelles aventures, et notamment la fin des tests des démos de l'Orneta97 !!!

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net



PAPYRUS 6

Alors que nous ne connaissons toujours que la version 4 en France, PAPYRUS sort en version 6 outre Rhin.

Gasp, cela va être le choc lorsqu'il arrivera chez nous. A l'instar de CALAMUS SL, la France va découvrir un "nouveau" produit après des années de développement non exporté. Il est d'ailleurs amusant de noter que PAPYRUS a remplacé le monstre CALAMUS SL pour la petite PAO en Allemagne. Sans doute faut il voir dans ce retard de francisation un effet de mimétisme.

GdM



Qu'est ce que LaTex ?

Ce n'est pas vraiment un traitement de texte, c'est plutôt un formateur de texte, un peu comme le html. Il y a tout d'abord TEX crée par Knuth en 1977 afin de créer des impressions de qualité pour les ouvrages scientifiques ou autres, les photocomposeuses de l'époque ne lui donnant pas des résultats satisfaisants (1). Au final LaTeX est un ajout de macros, c'est-à-dire de nouvelles instructions, de Leslie Lamport.

Fonctionnement

Tout d'abord on tape un fichier avec le texte et des commandes, comme avec le format html. Par exemple pour centrer un paragraphe, on insère celui-ci entre les formules \begin{center} et \end{center} puis on le compile. On dispose alors d'un fichier DVI contenant une description très précise du document. Ce fichier peut-être visualisé sur écran et sorti sur imprimante ou flasheuse.

Avantages

Le premier c'est sa qualité de sortie. N'oublions pas que TeX a été créé pour cela. Cette qualité vient de deux points : la précision de placement des caractères (avec les ligatures,...) et la qualité des polices (l'auteur y a travaillé plusieurs années...). De plus on peut contrôler la mise en pages d'un ouvrage, celle-ci restant identique de l'écran à la flasheuse, en passant par une imprimante.

Vient ensuite la portabilité. Ce logiciel existe sur toutes les plates-formes : Tos, Amiga, Pc, Mac, Linux, Unix... Il est gratuit (mais pas forcément certains programmes qui vont autour) et pratiquement pas bogué.

A la base, il se divise en deux parties : le compilateur et les macros.

Le compilateur évolue, les erreurs trouvées sont rémunérées (NDLR : si tous les programmes appliquaient ce principe, certains utilisateurs seraient millionnaires aujourd'hui) et il est très fiable (je ne l'ai jamais planté). Les macros évoluent beaucoup plus. Cela peut d'ailleurs être une source d'incompatibilité ; s'ils vous manquent des macros, vous ne pourrez pas compiler.

Enfin, pour taper du texte scientifique avec des formules mathématiques, je le trouve non seulement plus puissant (on peut saisir à peu près n'importe quelle formule) mais aussi beaucoup plus rapide que Formula, Word ou tout autre logiciel du même genre.

Inconvénients

Ils viennent de ses avantages et de sa conception. Il faut du temps et du courage pour apprendre à utiliser TeX et sortir ses premiers documents.

Pas de WYSIWYG, il faut passer par les étapes : saisie, compilation, visualisation, erreurs, correction... Comme lorsque l'on programme avec un langage compilé et non interprété.

La mise en pages et l'obtention de caractères spéciaux (formules mathématiques par exemples) nécessite l'usage de commandes au lieu de la souris. Avec l'habitude et l'utilisation efficace d'un bon éditeur de texte (Qed, 7up par exemple) cela devient rapide et agréable.

LaTeX sur Atari Il existe plusieurs distributions, je n'en connais qu'une, celle qui était présentée dans ST Mag 76, il y a quelques années. Il s'agit de CS-TeX. (version 2.09 de LaTeX.)

Configuration minimale

Il vous faut un ordinateur compatible TOS (cela marche très bien sous Hades, Multitos ou N.AES) avec un peu de mémoire, 1 Mo devrait suffire selon l'auteur de la distribution mais je n'ai testé qu'avec 4 Mo. Un disque dur est indispensable avec au moins 10 Mo sur une partition pour l'installation, même si l'on pourra supprimer beaucoup de fichiers par la suite. Une imprimante est vivement recommandée. Cette distribution ne gère pas les nouvelles résolutions, ni la couleur mais les résultats sur mon Epson stylus 800+ avec un mode 24 aiguilles 360 ppp sont impeccables. On peut gérer des Canon, Epson, Hp. Sur Falcon c'est parfaitement utilisable même si un peu lent (avec un disque dur rapide les choses s'améliorent un peu), sur Hades c'est très rapide et donc très agréable. Sur un simple ST ce doit être lent mais la sortie finale sera tout aussi parfaite. Au niveau des résolutions graphiques utilisables, tout ce qui est au-dessus du 640 x 200 convient mais 640x400 est un minimum pour avoir une bonne sortie écran. Du 1200x960 en "plein de couleurs" ne lui fait pas peur. De toute façon LaTeX ne travaille qu'en noir et blanc. On peut inclure des images IMG ou GEM cependant.

Se procurer LaTeX

Pour ma part j'avais commandé les huit disquettes à Pressimage, maintenant je sais que cette distribution se trouve sur de nombreux cédéroms : le COMPENDIUM, le DELTA, le n°45 de DREAM (qui peut-être commandé) (NDLR : c'est l'occasion de découvrir cet excellent magazine). Sûrement sur Internet mais il y a près de 4 Mo d'archives ce qui est long à récupérer. Je pense que le cédérom est une bonne solution... pour les possesseurs de lecteurs. Pour les autres, sachant que sur ces cédéroms on trouve en fait huit sous-répertoires, compressés ou non, à recopier sur huit disquettes si on veut une installation automatique, on peut utiliser le PC d'un ami, du bureau pour obtenir les huit disquettes de la distribution.

La prochaine fois je vous expliquerai comment l'installer, le configurer et réaliser un premier document. J'attends vos critiques, remarques, questions.

Nicolas de GRANRUT
nicolas.degranrut@wanadoo.fr

(1) d'après Raymond Séroul, Le petit livre de TEX aux éditions Masson.



CALAMUS SL 96

pour un monde graphique libre de toute contrainte

CALAMUS SL 98 PLUS : 3 500 F
CALAMUS SL 98 PLUS poste supplémentaire : 750 F
mise à jour CALAMUS SL 96 PLUS vers 98 PLUS : 590 F
mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 98 PLUS : 2 200 F
mise à jour CALAMUS 1.09 vers 98 PLUS : 2 400 F
mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 96 PLUS : 1 650 F
mise à jour CALAMUS 1.09 vers 96 PLUS : 1 950 F

<u>modules & pilotes MGI</u>

module DEGRADE # 1 : 300 F
module BRIDGE 2 : 390 F
mise à jour BRIDGE 1 vers BRIDGE 2 : 190 F
module FONTJONGLEUR : 190 F
module GDPS : 300 F
module GRIDPLAY : 190 F
module HKS : 390 F
module JOB MANAGER : 2 890 F
palette PANTONE : 390 F
pilote import KODAK CD PHOTO : 190 F
module PHOTOTOUCH avec 4 filtres : 190 F
pilote EPS import : 190 F
module STARSCREENING > 720 dpi : 1 850 F
mise à jour STARSCREENING 720 dpi vers > 720 dpi : 1 490 F
module STARSCREENING 720 dpi maxi : 390 F
courbes pour STARSCREENING : 190 F
module STEREO MAGIC : 190 F
module TOOLBOX + : 390 F
mise à jour TOOLBOX vers TOOLBOX + : 190 F

<u>modules & pilotes ADEQUATE SYSTEMS</u>

module CXmü INFORMATION DOC : 590 F
module CXmü KOLLEKTOR : 590 F
module CXmü HIRONDELLES : 750 F
module CXmü VIRTUALISEUR : 300 F
module CXmü WOPPER : 300 F
module EDDIE 4 : 1 090 F
mise à jour EDDIE LIGHT vers EDDIE 4 : 890 F
mise à jour EDDIE 2 ou 3 vers EDDIE 4 : 190 F
module FEINDATEN 5 : 1 790 F
mise à jour FEINDATEN vers FEINDATEN 5 : 190 F
module FILTE 3 : 1 090 F
mise à jour FILTRE vers FILTRE 3 : 190 F
4 filtres supplémentaires # 1 : 590 F
module MERGE 3 : 1 490 F
mise à jour MERGE vers MERGE 3 : 190 F
module PAINT 2 : 14[illegible]
mise à jour PAINT vers PAINT 2 : [illegible]
modules PAINT + MERGE + FILTRE : [illegible]
module PAINT + pilote WACOM UD : [illegible]
module PAINT + pilote WACOM ARTPAD : [illegible] F
pilote export PS : [illegible]0 F
pilote impression SHINKO CHC S 445 : [illegible]0F F
spooler impression LINOTYPE : [illegible]250 F
pilote impression TIFF : 1 450 F
pilote TIFFI (import TIFF) : 750 F
pilote VDI (GDOS/Quickdraw) : 700 F
mise à jour VDI vers VDI : 190 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
mise à jour pilote WACOM ARTPAD : 190 F
pilote WACOM UD : 590 F
mise à jour pilote WACOM UD : 190 F

interface de flashage SDSI : 14 190 F

<u>modules & pilotes FRANCK RENKES SOFTWARE</u>

filtres supplémentaires # 2 : 590 F
pilote import JPEG : 390 F
pilote import PICT : 190 F
module PLOT & CUT : 1 290 F
module DEGRADE # 2 : 590 F

<u>modules & pilotes INVERSMEDIA</u>

divers modules + 4 fontes # 1 : 390 F
modules COORDONNEES + FONTSORTER + SUP. ST STYLE TXT : 390 F
module COORDONNEES : 150 F
module FONT SORTER : 150 F
module SUPPRESSION SAUT STYLE TEXTE : 150 F
module POSITIONNER : 590 F
modules LIGNE D'AIDES + CHER./REMP. STYLE TEXTE : 260 F
module LIGNES D'AIDES : 150 F
module CHERCHER REMPLACER STYLE TEXTE : 150 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
mise à jour FRANKLIN LIGHT vers FRANKLIN 2.2 : 260 F
mise à jour FRANKLIN 2 vers FRANKLIN 2.2 : 125 F
modules CHER. REMP. TRAMES & COURBES [illegible] T DATE : 260 F
module CHERCHER/REMPLACER TRAMES [illegible] OURBES : 150 F
module SET DATE : 150 F
module PERSONNALISATION 2.0 : 750 F
mise à jour PERSONNALISATION [illegible] PERSONNALISATION 2.0 : 190 F
pack courbes & trames MEDIALINK [illegible]APACK : 750 F
pilote impression PRO XL : 260 F
module ASSEMBLAGE 3 : 1 490 F
mise à jour ASSEMBLAGE LIGHT vers ASSEMBLAGE 3 : 1 100 F
mise à jour ASSEMBLAGE [illegible] ASSEMBLAGE 3 : 750 F
famille fontes BROOM : 260 F
module CALIPSO (import PS & EPS) : 4 450 F
module CALYPSO LIGHT (import EPS) : 3 350 F
mise à jour CALYPSO LIGHT vers CALYPSO : 1 100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTIONNER 2.0 : 450 F
mise à jour SELECTIONNER vers SELECTIONNER 2.0 : 125 F
pack fontes # 1 (24 fontes) : 390 F
TYPE [illegible] v2 : 750 F
[illegible] 2 TYPE v1.3 : 750 F
[illegible]PE ART + TYPE 2 TYPE : 1 100 F
module CODE BARRE : 1 490 F
14 familles de codes barres pour module CODE BARRE : 750 F
1 famille de code barre pour module CODE BARRE : 190 F
module MACRO MANAGER : 260 F
pilote DA-DTP HP-PLOTTER : 3 300 F
module INDEXER : 390 F
module NAVIGATOR : 260 F
FONTMAN + FONT EXPORT + FONT SHOW : 350 F
pilote import RTF INVERS : 750 F
mise à jour pilote RTF DMC vers RTF INVERS : 300 F
pilote import GIF + pilote import MEGAPAINT BLD : 230 F
pilote import GIF : 150 F
pilote import MEGAPAINT BLD : 150 F
fontes PLAGE D'OLERON (2 fontes) : 260 F
module NOTIO : 350 F
module LINE ART 1.51 : 750 F
mise à jour LINE ART vers LINE ART 1.5 : 190 F
pilote EPSON SC UNI CDT : 390 F

Tous les pro[illegible]s CALAMUS SL et compatibles sont importés en France par LA TERRE DU MILIEU.
Vous pouvez les acquérir chez votre reve[illegible]ur habituel ou directement chez l'importateur. Prévoyez 35 F de port dans le cas de commande par correspondance.
Contact : tél 04 50 54 49 77 - fax 04 50 54 49 94



CALAMUS SL 98

Derniers débuguages avant l'arrivée pour CALAMUS SL 98.

Ce dernier sortira en même temps en France et en Allemagne durant le mois d'Avril. On y note déjà un tout nouveau formulaire de style de texte avec enfin la possibilité de voir les couleurs durant la modification du style. Il y a également les fonds de fenêtres "colorisables" selon son goût et pas mal d'autres ajouts comme un autre nouveau formulaire directement hérité de EDDIE pour le retravail des réglettes.

Une mise à jour qui, si elle ne sera pas aussi importante que la 96, n'en comportera pas moins pour autant quelques grandes modifications en attendant la "révolutionnaire" version prévue pour l'an 2000.

GdM



FONTMAN

Gérer ses fontes pour CALAMUS n'a jamais été un gros problème tant que celles-ci se trouvaient à 4 000 F pièce, mais depuis que la quasi-totalité des fontes sont devenues gratuites (les autres étant à un prix dérisoire) ou que des cd roms contenant des milliers de fontes en DP ont vu le jour, s'y retrouver parmi un nombre astronomique de fichiers.CFN devient vite un casse tête incommensurable.

Pour y remédier, INVERS a créé FONTMAN. A l'image du super héros, logo du programme, FONTMAN va vous permettre de vous y retrouver et ce par trois moyens : visualisation, classement et exportation vers des utilitaires de gestion comme le tableur.

VISUALISATION

FONTMAN démarre sur une grande fenêtre contenant la totalité ou presque (selon le nombre de fontes allouées au maximum à chaque fenêtre) de votre catalogue de fonte. Ainsi, selon vos critères, il est possible de voir s'afficher pour chacune de vos fontes :

- son nom informatique
- son image (nom de la fonte dans sa typo)
- son nom complet
- sa taille en octets
- sa date
- son numéro de série.

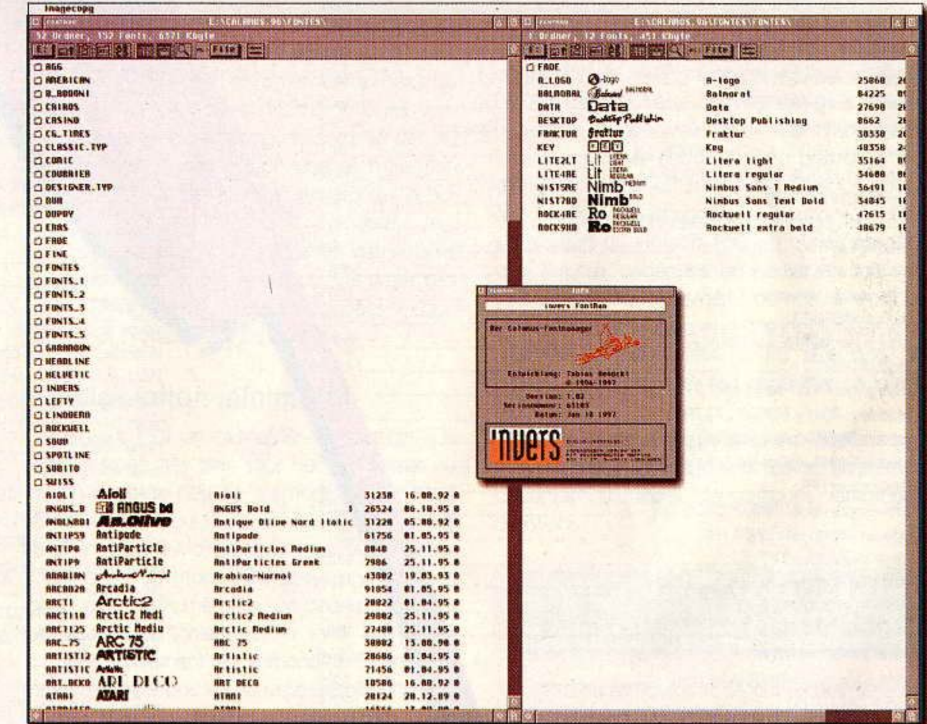
L'ordre et l'affichage de ces indications est paramétrable, ce qui veut dire que si vous préférez ne voir que le nom du fichier (obligatoirement en premier), son nom complet et sa date, sans vous "taper" son image, son nombre d'octets et son numéro de série, ce sera tout à fait possible.

A noter que si l'affichage de l'image peut prendre un peu de temps sur un FALCON et à fortiori sur un ST, il n'en reste pas moins une information extrêmement pratique et ce surtout dans les grandes fenêtres (mais là, cela concerne les machines équipées de cartes graphiques), car on peut ainsi choisir une fonte au premier coup d'oeil avec une étendue beaucoup plus grande que dans le module STYLE DE TEXTE de CALAMUS.

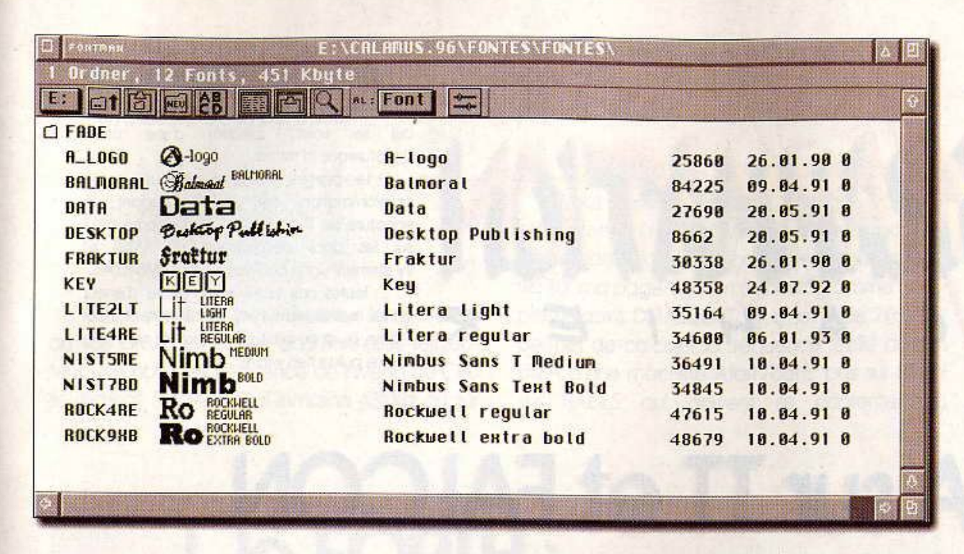
Vous voulez plus d'infos ? Double-cliquez sur le nom de la fonte et l'utilitaire FONTE SHOW se lancera vous donnant encore plus d'infos sur celle-ci. En effet toute fonte CFN créé dans le respect de sa norme contient un petit texte comme le nom du créateur ou son copyright par exemple. FONT SHOW se charge de vous l'afficher en même temps que la sacro sainte image de ladite fonte.

CLASSIFICATION

La classification peut prendre trois directions en réalité. La première, la plus classique, veut que l'on classe les fontes par familles dans des dossiers appropriés. Pour cela vous allez ouvrir une deuxième fenêtre et y créer les dossiers en conséquences dans lesquels, vous n'aurez qu'à déplacer (ou copier selon votre choix) les fontes correspondantes. Après un petit

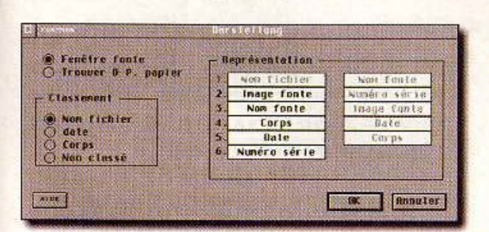






moment, vous devriez n'avoir que très peu de fontes se baladant toutes seules. L'avantage est indéniablement une liste famille de fonte beaucoup plus courte qu'une interminable liste de fonte regroupant toutes celles en votre possession. Les amateurs savent combien il est pénible de chercher une fonte SUISSE au milieu de 500 fontes en 5 déclinaisons chacune. Dans ce cas précis, une bonne classification vous divisera le temps de recherche par cinq.

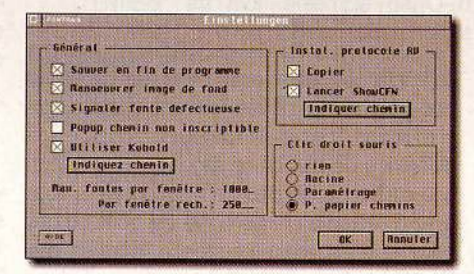
Une autre classification est la méthode alphabétique très prisée dans les cd roms en contenant plusieurs milliers (CALAMAXIMUS, les DELTA LABS, les ATARI FOREVER...). Pour cela un outil très pratique va vous permettre d'effectuer le travail à toute vitesse. Il s'agit de l'icône en forme de loupe qui lance un menu de recherche avec masque. Ainsi pour trouver toutes les fontes commençant par A, il vous suffira d'indiquer le chemin où toutes vos fontes sont situées, de rentrer A* dans le champ MASQUE et de lancer la recherche. Très rapidement FONTMAN vous aura sélectionné toutes les fontes commençant par A. Si en plus vous avez coché le paramétrage indiquant au moteur de



recherche de stocker toutes les fontes trouvées dans le presse-papier, une nouvelle fenêtre s'ouvrira avec toutes les fontes trouvées dedans. Vous n'aurez plus qu'à les glisser vers le dossier A précédemment créé.

A noter que ce moteur de recherche travaille avec des noms plus complexe comme SWISS pour trouver toutes les fontes SUISSE afin de les glisser dans un dossier idoine.

Dernière méthode de classement, mais qui peut s'avérer très pratique : le choix de fontes pour le maquettage d'un document précis. Avec l'image de chaque fonte, il vous est très facile de faire "votre marché" avant de



maquetter et de tout mettre toutes les fontes voulues dans un dossier à son nom. Du coup vous n'aurez plus à chercher partout et surtout il vous sera beaucoup plus simple d'envoyer votre nouveau dossier de fontes avec le document au flasheur plutôt que des les récupérer une à une dans votre amas de CFN après maquettage.

EXPORT

C'est une des parties les plus spectaculaires de FONTMAN, malheureusement appelable en dehors de celui-ci. Un petit programme intitulé EX-FONT permet d'exporter la liste de vos fontes et les indications citées plus haut (hormis l'image bien sûr) sous forme de texte ASCII avec séparateur de champs pour le recharger dans une base de données ou un tableur. A ce titre il est évidemment possible de choisir le séparateur de champs (| pour SUPERBASE par exemple) et celui de fin de ligne ou fiche. Ainsi vous pourrez toujours exporter pour VOTRE base de donnée ou VOTRE tableur sans avoir à faire de conversion ultérieure via une "moulinette", ce qui est toujours assez fastidieux.



Vous pouvez donc faire vos propres catalogues de fontes imprimé sur papier.

ET PUIS ?

On trouvera une autre astuce de recherche assez pratique. Elle consiste en la possibilité de déterminer dix dossiers ou sous dossiers de fontes appelables à tout moment soit par une touche de fonction, soit par un clic droit de la souris, soit par l'icône dédiée.

Cela vous permettra par la suite d'ouvrir immédiatement ledit dossier dans une fenêtre à côté de la fenêtre principale.

On appréciera également le fait de pouvoir utiliser KOBOLD pour les copies ou déplacement, d'avoir le choix de l'assignation du clic droit de la souris (Racine, Paramétrage, presse papier chemin), de pouvoir protéger en écriture le menu popup des chemins, de sauvegarder la config complète (y compris les fenêtres ouvertes), de choisir le mode classement et bien d'autres petites choses qui rendent ce programme bien agréable.

"FAZIT"

FAZIT, c'est le titre qui termine tout bon test de programme dans la presse allemande. FONTMAN est un utilitaire très performant qui changera la vie de tout calamusien manipulant beaucoup de fontes. Deux petits regrets tout de même :

C'est un programme externe et non un module CALAMUS, (version module annoncée pour bientôt).

On ne peut pas lancer FONTE-EX depuis FONTMAN, mais gageons que ce problème devrait être résolu avec ladite version module.

Michel SAGAZ

FONTMAN

350 F
toutes machines

édité par INVERSMEDIA Verlag
distribué par La Terre du Milieu
disponible chez tous les revendeurs

▶ Gestion aisée des fontes, export vers tableur ou base de données

▶ Programme séparé (pas encore en module), FONT EXPORT non lançable depuis FONTMAN.



SAITOOOOOOOOOOOOO!

Pauvre SAITO, voilà deux articles de lui qui se voient crédités d'une autre signatureque la sienne.

Le premier fut une pratique de la programmation DSP (n°115 portant la signature de Théa BUZ) et le deuxième celui sur les docs développeurs du n°122 et injustement signé par Pierre Louis LAMBALLAIS.

Toutes nos excuses, ce genre d'erreur arrive malheureusement régulièrement (moi même j'y ai eu droit par le passé) sans que l'on ne puisse rien y faire.

GdM



son DMA sur TT et FALCON

l'(IN)COMPATIBILITE

Depuis le STE, les Atari sont capables de restituer un son de qualité en DMA (sans l'intervention du processeur) et en stéréo jusqu'à la coquette fréquence de 50 KHz.

Pour mémoire, les cartes habituelles sur PC restituent au maximum 44.1KHz, mais il est vrai qu'elles travaillent en 16 bits comme le Falcon au lieu de 8 bits pour les STE et TT.

La lecture des différents ouvrages de référence montre que le TT et le Falcon peuvent bénéficier du son DMA de manière compatible avec le STE. Ceci veut dire qu'un programme "sonorisé" sur STE devrait tourner sans problème sur ses grands frères. Oui, mais...

LE TEST

Si je choisis un son en 8 bits (un octet) et mono à la fréquence DMA de 12517 Hertz, cela veut dire que chaque seconde 12517 octets sont utilisés. En utilisant ce principe, un buffer de 3.000.000 d'octets sera joué en 3.000.000/12517 = 239.67 secondes.

J'ai réalisé exactement ce test sur un STE, un TT et un Falcon, voici les résultats :

STE : 239.67 secondes
TT : 238.39 secondes
Falcon : 244.06 secondes

Le même test réalisé avec les autres fréquences DMA (25033 et 50066) montre des écarts proportionnels.

Nous pouvons maintenant calculer quelles sont les fréquences réelles de chaque machine :

STE : 3.000.000/239.67 = 12517 Hz (normal !)

TT : 3.000.000/238.39 = 12585 Hz (un peu plus rapide !)

Falcon : 3.000.000/244.06 = 12292 Hz (un peu plus lent !).

OUI, ET ALORS ?

Même si à l'oreille la différence n'est pas flagrante, ces petites erreurs sont très visibles sur des programmes nécessitant une parfaite synchro Image/Son : en 4 minutes, le TT accuse une différence de plus d'une seconde et le Falcon une différence de plus de 4 secondes. Si vous avez à l'écran un personnage qui parle ou des gens sensés danser en cadence, l'effet est plutôt désastreux.

EXPLICATION SUR LE FALCON

Le système sonore du Falcon a été entièrement revu et apporte de sérieuses améliorations. Mais, le quartz qui cadence ce nouveau système a lui aussi changé. Il était alors difficile de retomber exactement sur les fréquences DMA du STE, on ne pouvait plus que les approcher et garder une compatibilité relative (les plantages sont au moins évités). Ainsi, pour tout calcul de durée d'un son DMA sur le Falcon, il faut utiliser les valeurs ci-dessous, même dans le mode "STE compatible" :

remplacer 12517 par 12292,
remplacer 25033 par 24585,
remplacer 50066 par 49170.

Un Falcon se détecte grâce au cookie "_MCH" égal à $00030000.

LE TT N'EST PAS A 32 MHZ

Je ne suis pas certain de l'explication donc je ne peux faire que des suppositions. En effet, j'avais reçu à une lointaine époque, une documentation développeur sur le TT directement de chez Atari : "Atari TT030 Hardware Reference Manual/June 1990" dans lequel il est dit clairement que "The DMA sound subsystem is the same as the one in the STE" et où l'on retrouve la liste des registres hardware concernés et la liste des fréquences identiques à celles du STE.

On me faisait également remarquer que les fréquences DMA peuvent se retrouver en faisant une prédivision classique sur 32MHz, la fréquence du TT :

32.000.000/2560=12500 (proche de 12517)

32.000.000/1280=25000 (proche de 25033)

32.000.000/640=50000 (proche de 50066)

Cela voudrait-il dire que le TT n'est pas cadencé exactement à 32MHz ? On peut raisonnablement le penser car on trouve plus loin dans cette documentation Atari le détail suivant concernant l'interface VME :

"SYSCLK is driven with a 16.107953 MHz clock in the TT030". Cette valeur proche de 16MHz doit être la moitié d'une autre valeur proche de 32MHz si vous me suivez : on obtient 32.215.906 Hz. Passons là aux tests :

32.215.906/2560 = 12584 (ça me rappelle quelque chose !) 32.215.906/1280 = 25169 (comme dans mes tests !)

32.215.906/640 = 50337 (comme dans mes tests !).

Cette explication semble la bonne, même si je ne puis pas l'assurer, mais avouez que la coïncidence serait forte ! En bref, si vous devez faire un calcul de durée d'un son DMA sur le TT, il faut utiliser les valeurs ci-dessous :



remplacer 12517 par 12584,
remplacer 25033 par 25169,
remplacer 50066 par 50337.

Un TT se détecte grâce au cookie "_MCH" égal à $00020000.

ET LES ACCELERATEURS ?

Ils ne semblent pas influer sur la restitution du son DMA, les cartes additionnelles réinjectent une nouvelle fréquence au niveau du CPU seulement. Sur TT, la CaTTamaran 48MHz ou sur Falcon la Speed Resolution Card ne modifie pas le son DMA.

EN CONCLUSION

Vous pouvez fièrement dire que votre TT est cadencé à 32.2 MHz, c'est un léger accélérateur dont il faudra se contenter... Vous trouverez sur ma page WEB un petit programme compressé dans DMASOUND.ZIP (moins de 2Ko) qui permet de calculer la fréquence réelle du son DMA d'une machine Atari (donc pas sur STF ni sur HADES qui doivent se contenter du YAMAHA).

Pour information, la présence du son DMA se détecte grâce au cookie "_SND" si le bit 1 est mis, c'est-à-dire si "Valeur_cookie AND 2" est non nul.

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/



le FORTH : le type enssemble et les menus

En moins d'un mois, après la parution du ST Mag 121, vous avez été une trentaine à me demander par courrier l'interpréteur/compilateur FORTH et ce, jusqu'en Belgique. Je continue donc avec entrain cette série sur ce language à part.

CAHIER DES CHARGES

Le petit programme que je vais vous proposer a pour but de montrer la mise en place et l'utilisation d'un menu et de montrer l'extrême facilité d'utilisation du type ENSEMBLE en FORTH (une facilité existant dans le Pascal par exemple).

Le programme permet, dans l'intervalle [0,1000] d'ajouter ou d'enlever les multiples d'un nombre donné puis de compter les éléments de cet ensemble.

Il permettrait par exemple de répondre à Combien y a-t-il d'entiers multiples de 5 ou de 17 et impairs à la fois entre 0 et 1000 ?".

Pour taper le programme, faire "edit" suivi de [RETURN]. A la fin de l'édition, un [Esc] permet de revenir à l'interpréteur et saveb permettra de sauver le source.

LES VARIABLES

Elles sont peu nombreuses comme toujours en FORTH. D'ailleurs, la pile aurait pu facilement être utilisée pour éviter "x" et la fin du dicco pour éviter "BUFFER".

Mais je les ai laissées par souci de clarté. "x" sert d'incrément lors de l'ajout/suppression des multiples d'un nombre.

"BUFFER" est la zone de 16 octets utilisée par le GEM pour les messages.

"ENTIERS" est mon ensemble de 0 à 1000. "MENU" est un tableau des chaînes représentant le menu.

```
variable x
16 allot constant BUFFER
1000 0 &segment ENTIERS
30 12 array$ MENU

>comp
```

LA CREATION DU MENU

Pour créer le menu, on donne d'abord les noms des titres puis, menu par menu, les noms des options. Tous ces blocs sont séparés par une chaîne vide. Les chaînes nécessaires aux accessoires sont automatiquement ajoutées par le FORTH.

```
" Bureau " 0 MENU $!
" Fichier " 1 MENU $!
" " 2 MENU $!
" A propos de... " 3 MENU $!
" " 4 MENU $!
" Remise à zéro " 5 MENU $!
" Ajouter les multiples de... " 6 MENU $!
" Enlever les multiples de... " 7 MENU $!
" Compter les éléments " 8 MENU $!
" ------------------------------" 9 MENU $!
" Quitter " 10 MENU $!
" " 11 MENU $!
```

Ensuite, la fonction "menu" reçoit comme paramètre l'adresse de la première chaîne (0 MENU) et renvoie l'adresse de l'arbre GEM correspondant qu'on stocke immédiatement dans une constante MON_MENU : 0 MENU menu constant MON_MENU

La chaîne 9 correspond à une entrée non sélectionnable, c'est un séparateur. "Gemindex" me permet de connaître l'index GEM de la chaîne 9 que je transmets à "menu_ienable" pour la rendre "non sélectionnable" :

```
9 gemindex 0 MON_MENU menu_ienable

>comp
```

LE TRAITEMENT DES ENSEMBLES

Voilà finalement la liste des mots, ou sous-programmes, qui vont réagir à chaque entrée du menu. Le mot "info" se contente d'afficher une boîte d'alerte :

```
: info
1 v_show_c
1 " [1][ Démo FORTH | Ensembles et Menus | G.Tello
][Confirmer]"
form_alert
v_hide_c
;
```

Le mot "init" vide notre ensemble de tous ses éléments. Grâce à "initset" l'ensemble par défaut (pads) prend la structure de ENTIERS, ensuite "set !" copie cette structure vide dans ENTIERS :

```
: init
ENTIERS initset
pads ENTIERS set !
;
```



Le mot "ajouter" attend un nombre entre 1 et 1000 et le range dans la variable "x". S'il n'est pas dans l'intervalle voulu, ‹seg› sera faux et la demande sera réitérée. Ensuite, à partir de 0 et sans atteindre 1001, les multiples de "x" sont ajoutés à l'ensemble, ceci est assuré par "+loop" qui utilise x comme incrément :

```
: ajouter

begin
cr ." Nombre (1-1000):" input
x !
x @ 1 1000 <seg>
until

1001 0 do
i ENTIERS elmt+
x @
+loop
;
```

Le mot "enlever" est identique à "ajouter" sauf que la fonction "elmt–" "se substitue à "elmt+" :

```
: enlever
begin
cr ." Nombre (1-1000):" input
x !
x @ 1 1000 <seg>
until

1001 0 do
i ENTIERS elmt-
x @
+loop
;
```

Le mot "compter" est des plus simples puisqu'il fait appel à la fonction "card" qui renvoie le nombre d'éléments d'un ensemble :

```
: compter
cr
." L'ensemble contient "
ENTIERS card .
." éléments."
;
```

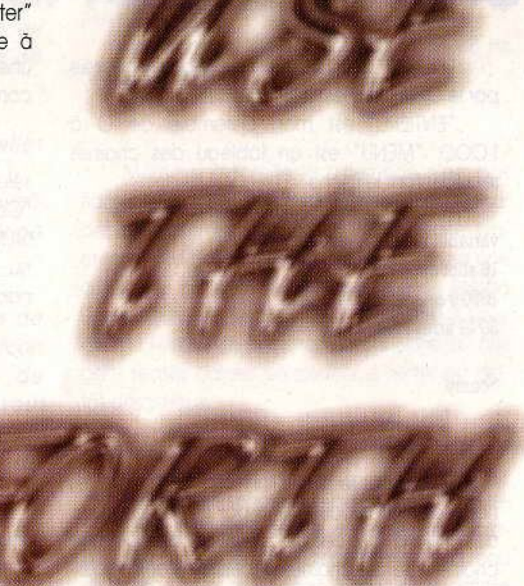
LA BOUCLE GEM PRINCIPALE

Le mot principal s'appelle "main", ce n'est en aucun cas une obligation, c'est juste une habitude. On commence par ouvrir la fenêtre FORTH avec "fastopen" puis on vide l'ensemble avec "init", enfin "setmenu" fixe MON_MENU comme menu courant. Cette dernière opération est inutile dans le cas où un seul menu est utilisé.

La boucle "evnt_mesag" attend l'événement "10", c'est-à-dire la sélection d'une entrée du menu. Dans ce cas on récupère en BUFFER+6 l'index GEM du titre que je remets en vidéo normale avec "menu__tnormal".

Puis en BUFFER+8 je récupère l'index GEM de l'entrée du menu que je convertis tout de suite en index de chaîne avec "strindex". En effet, il m'est plus facile d'utiliser l'ordre de mon tableau de chaînes plutôt que de prévoir les index internes des objets GEM.

La structure "case/endcase" me permet de réagir à chaque option possible par l'appel du mot qui convient. Avant chaque "endof" je dépose sur la pile un 0 ou un 1 : "0" Osi le programme doit continuer, 1 s'il doit s'arrêter : en



effet, la présence du "until" final force le bouclage tant qu'il y a zéro sur la pile.

```
: main
fastopen drop
init
MON_MENU setmenu
begin
1 MON_MENU menu_bar
1 v_show_c
begin
BUFFER evnt_mesag
BUFFER w@ 10 =
until
v_hide_c
BUFFER 6 + w@
1 MON_MENU menu_tnormal
BUFFER 8 + w@
strindex
case
3 of info 0 endof
5 of init 0 endof
6 of ajouter 0 endof
7 of enlever 0 endof
8 of compter 0 endof
10 of 1 endof
drop 0
endcase
until
0 MON_MENU menu_bar
;
```

(Bien valider cette dernière ligne par (RETURN) pour qu'elle soit prise en compte lors de la compilation).

UTILISATION

Nous pouvons maintenant répondre à la question du départ. Après la sauvegarde du source, tapez "compilb" suivi de (RETURN) et vérifiez avec "vlist" que tous les mots sont bien créés (x BUFFER ..... main).

Lancer le programme avec "main" et choisissez "Ajouter..." avec le nombre 5. Demandez de compter, il y a 201 éléments. Allez encore dans "Ajouter..." avec 17 et puis "Compter" vous donne 248 éléments. Pour finir allez dans "Enlever..." avec 2. Nous avons maintenant tous les nombres multiples de 5 ou de 17 mais qui ne sont pas pairs. Demandez de compter, le résultat devrait être : 123.

CONCLUSION

J'espère vous avoir montrés :

– l'économie de variables (4 en tout !)
– la concision des programmes
– la facilité de mise en oeuvre des fenêtres et menus
– la puissance du type ENSEMBLE

Vous pouvez encore me demander cette version du FORTH, je vous l'envoie avec plaisir contre une disquette et une enveloppe timbrée à 4F50.

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/





la programmation nouvelle (4)

Les machines à états

Si un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, en programmation un petit schéma peut bien souvent éclaircir les idées, c'est ainsi que l'on prépare une machine à états.

INTRODUCTION

Comme son nom l'indique l'intérêt de la machine à états consiste à écrire une routine dont le comportement variera selon l'état d'une variable. Il sera possible de passer d'un état à un autre par des transitions réalisées par des tests. Enfin, la routine pourra se terminer de différentes façons selon l'état en cours, un état de sortie OK étant nécessaire, l'état de sortie ERREUR n'étant quant à lui pas toujours présent.

Pour construire une machine à états, on commence toujours par faire un schéma où les états sont représentés par des cases et les transitions par des flèches. Nous allons nous baser sur un exemple simple et concret : tester une chaîne de caractères pour s'assurer qu'il s'agit d'un nombre en virgule flottante. Pour cela commençons par observer un nombre en virgule flottante (types float et double du language C), il est composé d'une mantisse et d'un exposant, séparés par la lettre E.

-123,45678E+9 (Ce qui correspond à −123,45678 x 109, donc au chiffre −123456780000)

On y voit clairement 7 parties différentes :

– Le signe de la mantisse, il peut être positif ou négatif.

– La partie entière de la mantisse, c'est-à-dire tout ce qui est avant la virgule.

– Le séparateur décimal, qui peut être un point ou une virgule.

– La partie décimale de la mantisse.

– Le symbole E, annonçant la présence d'un exposant.

– Le signe de l'exposant.

– L'exposant, qui est un nombre entier.

Toutes ces parties ne sont pas nécessaires pour coder un nombre, plusieurs exceptions sont à prendre en compte :

– Les signes (exposant et mantisse) sont facultatifs. S'ils sont absents, on les considère comme positifs.

-La partie entière peut être absente (c'est toléré par les tableurs), elle est alors considérée comme nulle .23 = 0.23.

-La partie décimale peut être absente, dans ce cas, le séparateur décimal est aussi supprimé.

-l'exposant est facultatif, dans ce cas, le "e" et ce qui le suit est supprimé.

Maintenant que vous disposez de toutes les données du problème vous pouvez tenter d'écrire une routine sans automate à états qui teste si une chaîne de caractères représente un nombre à virgule flottante. Vous verrez que ce n'est pas évident. Maintenant, suivez le reste de cet article et vous verrez à quel point cela peut être simple en réalité.

DEBUT ISFL_BEG
SIGNE ISFL_SGN
ENTIER ISFL_INT
POINT ISFL_DOT
SYMBOLE E ISFL_E
DECIMAL ISFL_DEC
SIGNE EXP ISFL_ESG
EXPOSANT ISFL_EXP
OK ISFL_OK
num
"+-"
"."
"e"
0

CONSTRUCTION

Chaque partie d'un nombre en virgule flottante va être représentée par un état de l'automate, on y ajoute un état de départ et deux états d'arrivée (OK et ERREUR), ce qui fait 10 états au total. Sur le diagramme d'états, le cas d'erreur a été volontairement retiré afin de ne pas trop surcharger. A chaque fois que l'on lit un caractère extrait de la chaîne, les tests sur celui-ci conditionnent les transitions d'un état à un autre. Dans ce qui suit, NUM représente un caractère numérique (0,9) et 0 représente le zéro marquant la fin de la chaîne de caractères.

DEPART : il s'agit d'un état transitoire, dès la lecture du premier caractère, l'automate changera d'état. S'il s'agit d'un "+" ou d'un "–", on ira vers l'état SIGNE. Si c'est un "." ou ",", on ira dans l'état POINT qui précède la partie décimale. Si c'est un chiffre, on va vers l'état ENTIER. Tous les autres caractères mènent à une ERREUR, par exemple le "E" de l'exposant n'est pas permis : on ne peut pas avoir d'exposant sans mantisse.

SIGNE : depuis cet état, on a pratiquement les mêmes transitions que depuis l'état de DEPART, si ce n'est que l'on ne peut avoir un second signe : "+" et "–" entraînent une erreur.

ENTIER : le rebouclage interne permet de rester dans l'état entier tant que l'on reçoit des chiffres. Il est important de toujours bien représenter les bouclages pour que toutes les transitions soient explicites (seule l'ERREUR peut être omise puisqu'elle correspond toujours à l'ensemble des cas ne correspondant pas à des transitions). Le reste tombe sous le sens, si on reçoit un séparateur décimal, on va vers POINT ; avec un "E", on va vers CARACTERE_E ; et avec un caractère nul, on va vers OK, puisque dans ce cas le nombre est complet et sans erreur.

POINT : si on est ici, c'est qu'il y a eu un séparateur décimal, on ne peut quitter cet état qu'avec un nombre, dans ce cas on va en DECIMAL. Tous les autres cas mènent à des erreurs, ce qui signifie que "123." et "123.E+5" sont interdits : si le point est présent, il doit y avoir une partie décimale.

DECIMAL : ici, on reboucle tant que l'on reçoit des chiffres. Un "E" fait passer en état CARACTERE_E et un zéro même à l'état OK.

CARACTERE_E : Tout comme l'état POINT est transitoire entre la partie entière et la partie décimale, l'état CARACTERE_E est transitoire entre la mantisse et l'exposant. Les caractères qui suivent ne pouvant que faire partie de l'exposant, on ne tolère que des chiffres (EXPOSANT) ou un signe (SIGNE_E) pour changer d'état.

SIGNE_E : si on vient de lire un signe d'exposant, on ne peut plus lire que des chiffres, qui mènent à l'état EXPOSANT.

EXPOSANT : on reboucle tant que l'on lit des



chiffres, un zéro provoquant une sortie vers l'état OK.

OK : si l'on est arrivé ici, c'est que l'ensemble de la chaîne a été testé et que tout est correct.

ERREUR : on ne parvient ici que s'il s'est produit un problème. On peut y parvenir à la fin de la chaîne ("123." est faux car il y a un point à la fin) ou en plein milieu ("123.5-E6" est faux car le "-" est mal placé).

TRANSPOSITION

Pour faire un automate à états en language C, il faut tout d'abord définir les différents états de l'automate.

```
#define ISFL_BEG    1
#define ISFL_SGN    2
#define ISFL_INT    3
#define ISFL_DOT    4
#define ISFL_DEC    5
#define ISFL_E      6
#define ISFL_ESG    7
#define ISFL_EXP    8
#define ISFL_OK     9
#define ISFL_ERR    0
```

La fonction commence comme suit :

```
int is_float(char* in)
{
char    cc;
char    state;
char    num,e,sgn,dot;

state=ISFL_BEG;
```

La chaîne in contient les données à tester, cc est le caractère en cours de test, state est l'état de la machine, num, e sgn et dot sont des valeurs booléennes utilisées pour les transitions. Le programme commence en initialisant la machine à états à sa valeur de départ.

```
do
{
 cc=*in++;
        num=(cc>='0')&&(cc<='9');
        e=(cc=='e')||(cc=='E');
        sgn=(cc=='+')||(cc=='-');
        dot=(cc=='.')||(cc==',');
```

Avec la structure do-while, on est au coeur de la machine à états. On lit un caractère sur la chaîne d'entrée et on en profite pour calculer quelques booléens qui seront utilisés par le reste de la routine. Les calculer une seule fois permet de réduire la taille du code. Num est vrai en cas de caractère numérique, e correspond à un caractère d'exposant, sgn à un caractère de signe, et dot à un séparateur décimal.

```
switch(state)
{
```

La structure switch-case aiguille le code vers l'état courant de la machine à états. Pour chaque état une série de tests assure les transitions.

```
case ISFL_BEG:
        if(sgn) {state=ISFL_SGN; break;}
        if(num) {state=ISFL_INT; break;}
        if(dot) {state=ISFL_DOT; break;}
        state=ISFL_ERR; break;
```

Ce sont les transitions correspondant à l'état de départ. On y trouve bien les 3 cas possibles ainsi que le cas d'erreur. Ce dernier est toujours placé en dernier puisqu'il correspond à tous les cas non prévus. Ce code peut aussi s'écrire sous la forme suivante, c'est une question de goût.

```
case ISFL_BEG:
        if(sgn) state=ISFL_SGN;
        else if(num) state=ISFL_INT;
        else if(dot) state=ISFL_DOT;
        else state=ISFL_ERR;
        break;
```

Selon le compilateur C que vous utilisez cela peut conduire au même code ou bien entraîner quelques différences.

```
case ISFL_SGN:
            if(num) {state=ISFL_INT; break;}
            if(dot) {state=ISFL_DOT; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_INT:
            if(num) break;
            if(dot) {state=ISFL_DOT; break;}
            if(cc==0) {state=ISFL_OK; break;}
            if(e) {state=ISFL_E; break;}
 state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_DOT:
            if(num) {state=ISFL_DEC; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_DEC:
            if(num) break;
            if(e) {state=ISFL_E; break;}
            if(cc==0) {state=ISFL_OK; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_E:
            if(sgn) {state=ISFL_ESG; break;}
            if(num) {state=ISFL_EXP; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_ESG:
            if(num) {state=ISFL_EXP; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
case ISFL_EXP:
            if(num) break;
            if(cc==0) {state=ISFL_OK; break;}
            state=ISFL_ERR; break;
```

Les états OK et ERREUR ne font pas partie des cas traités, c'est normal puisqu'il s'agit avant tout de conditions de sortie de la routine. On les retrouve dans le while clôturant la structure do-while.

```
}
} while((state!=ISFL_OK)&&(state!=ISFL_ERR));
```

Arrivé à ce point là, il vous reste à quitter la routine en renvoyant un code d'erreur. Ici TRUE si la chaîne représente un nombre en virgule flottante et FALSE s'il y a eu erreur.

```
        if(state==ISFL_OK) return(TRUE);
        else return(FALSE);
}
```

On peut aussi faire plus sophistiqué et renvoyer un pointeur sur le caractère ayant entraîné l'erreur, dans ce cas le prototype de la fonction sera char * is_float(char * in).

```
        if(state==ISFL_OK) return(0);
        else return(in);
}
```

On pourrait aussi prévoir un message ou un code d'erreur contextuel selon l'état de l'automate où s'est produite l'erreur et la valeur du caractère lu. Par exemple "123.e7" renverrait "Erreur sur caractère 5: chiffre requis après le point décimal".

CONCLUSION

Comme on le constate, la machine à états est une bonne façon de résoudre certains problèmes, en particulier pour tout ce qui est parser (Moulinette en français !) de fichiers ASCII. La machine à états se programme par l'imbrication de trois structures C : une boucle "do-while" pour faire avancer la machine, un sélecteur "switch-case" pour fixer l'état courant et des "if" pour effectuer les transitions.

Si vous avez bien compris le truc, je vous propose un exercice plus ardu, vérifier la calculabilité d'une expression mathématique dont voici un exemple.

5.25 * (4e+6+1/.000035)−210e5

Le résultat est censé valoir 150000, mais essayez déjà dans un premier temps de vérifier qu'elle est calculable. Après, si ça vous branche, vous pourrez la calculer, la gestion des priorités entre opérateurs fera certainement l'objet d'un futur article.

Pascal BARLIER





solutions au DSP

Le DSP 56001 du Falcon est un des composants qui permet à certains logiciels (comme APEX au niveau graphique) d'utiliser au maximum la puissance du Falcon. Ce microprocesseur est très en vogue aujourd'hui dans les cartes audio, bien que cela concerne surtout son successeur, le DSP 56301. C'est pourquoi les programmeurs actuels ou futurs sur Atari doivent en prendre conscience...

DSP : pas facile.

En effet beaucoup de programmeurs se passent du DSP par manque d'informations, j'espère pouvoir éclairer certains d'entre eux avec cette série d'articles. Il y a aussi le langage qui est loin d'être acquis malgré quelques séries d'articles d'apprentissages.

Il serait aussi beaucoup plus évident pour certain d'avoir un langage de haut niveau. Même si ce langage n'utilisait pas au maximum la puissance du DSP, il simplifierait quand même beaucoup de choses.

Bref tout cela pour dire que le DSP est sous-exploité dans le Falcon et qu'il le sera encore dans des machines comme l'HADES ou le MILAN si aucun développeur ne se penche sur le problème.

La communication.

Nous allons aborder la communication entre le 68030 et le DSP en commençant par la plus simple. Nous allons utiliser le port HOST sur lequel certains pièges sont à éviter. Mais sachez que l'on peut aussi utiliser le DMA sonore pour envoyer-recevoir des données. Commençons du point de vue du 68030.

Coté 68030

Pour envoyer une donnée au DSP vous devez depuis le 68030 examiner

le bit 1 de l'adresse $ffffa202. Si ce bit est à zéro alors il vous faut attendre car le DSP n'est pas prêt à recevoir votre donnée. Pour recevoir une donnée du DSP ce n'est plus le bit 1 que nous devons tester mais le bit 0.

Une fois que le bit testé est à 1, vous pouvez envoyer-recevoir votre donnée. Pour cela nous devons écrire-lire à l'adresse $FFFFa205.w un mot de 24 bits.

Ici, il y a quelques astuces. Pour l'écriture, l'envoi des données se déclenche lorsque le 68030 écrit dans l'adresse $FFFFa207.w. Donc, on peut effectuer pour 24 bits un :

```
move.l d0,$ffffa204.w
```

pour 16 bits un :

```
move.w d0,$ffffa206.w
```

pour 8 bits un :

```
move.b d0,$ffffa207.w
```

En fait, il y a un temps fixe de transfert entre le 68030 et le DSP quelle que soit la taille de la donnée envoyée MAIS dans le cas d'une source lue en mémoire (par exemple move.w (a0)+,$ffffa206.w), il y a des différences de temps. Donc, si vous envoyez des blocks de données préferez l'option 16 bits (move.w (a0)+,...) et non pas l'option 24 bits (move.l (a0),$ffffa204.w et addq.w #3, a0,...) sur laquelle l'on croyait gagner du temps il fut une époque.

Malheureusement, ce n'est pas le cas à cause du bus 16 bits du Falcon !

Un autre piège à éviter, lors de l'envoi-réception de données, est dû à la présence du cache d'instruction et de donnée du 68030. En effet on peut accélérer nos envois en sachant que le DSP est bien plus rapide que le 68030 sur Falcon.

En connaissant le programme de réception, on peut se passer de tester le bit de contrôle à chaque envoi d'une valeur d'un bloc de donnée.

Il suffit en effet de le tester au début du bloc mais ceci dans certaines conditions :

– Il ne faut pas que le 68030 à l'aide du cache d'instruction exécute plus rapidement les instructions.

– Il faut tester le bit de contrôle COTE DSP à chaque fois.

– Il ne faut pas que le DSP dépasse un certain temps entre chaque réception de valeur.

En clair, il faut tester ! Mais sachez que si le 68030 envoie des valeurs plus rapidement que le DSP ne peut les lire, alors il y aura un "saut" de valeur. Et si coté DSP vous attendiez par exemple 100 valeurs, il se peut que vous n'en receviez que 99 ! Cela peut ne pas être très grave mais cela peut aussi "planter" tout le système.

Ce cas arrive souvent avec la carte AfterBurner 40 très utilisée hors de nos frontières. En effet non seulement le 68040 possède un cache beaucoup plus important (4Ko) mais il est accéléré ! Parfois sur cette carte, le 68040 est plus rapide que le DSP !

Enfin, vous pouvez aussi utiliser les fonctions systèmes pour les transferts dont certaines très intéressantes, nous verrons cela plus loin.

Coté DSP

De ce coté l'envoi et la réception sont assez simples. On doit tester le bit 0 du registre HSR ($FFE9) pour la réception des données jusqu'à sa mise à 1 avec une seule instruction :

```
jclr        #0,X:HSR,*
```

Teste le bit 0 de X:HSR et boucle sur cette instruction s'il est à zéro.

Ensuite, nous pouvons lire la donnée depuis le registre X:$FFEB (HTX)

```
movep x:HTX,x0
```

Transfert de la donnée X:HTX vers le registre x0.

Pour le transfert de données du DSP vers le 68030, nous devons tester le bit 1 du registre HSR et écrire la donnée dans le registre X:$FFEB (qui est le même que pour la lecture).

Toutefois, avant de faire tout cela nous sommes obligés d'initialiser le DSP avec les deux instructions suivantes :

```
MOVEP #›1,X:$FFE0
movep x:$FFEB,x0
```

La première instruction initialise le port host et la deuxième vide le buffer de réception (en cas).

Enfin, effectuez tout le temps un test sur les registres de contrôles avant la réception ou l'envoi de donnée car le DSP est bien plus rapide que le 68030 et ce



sera plutôt lui qui attendra le 68030.

Les fonctions systèmes.

Les fonctions de transfert du système utilisent tout ce que nous avons vu précédemment.

Fonction 96 :
Dsp_DoBlock(char *data_in,long size_in,char *data_out,long size_out)

Cette fonction est très simple et envoie les données de l'adresse data_in vers le DSP et reçoit des données du DSP à l'adresse data_out. size_in et size_out indiquent la taille en mot DSP des transferts (0 si pas de transfert). Attention car ce sont des mots de 24 bits qui doivent figurer dans vos blocks. Cette fonction est sans HANDSHAKE (pas de contrôle à chaque transfert). Elle est rapide mais moins que nos propres routines.

Fonction 97 :
Dsp_BlkHandShake(char *data_in,long size_in,char *data_out,long size_out)

Exactement la même fonction que la 96 à ceci près qu'un contrôle est effectué à chaque transfert d'une valeur du block (donc moins rapide).

Fonction 98 :
Dsp_BlkUnpacked(char *data_in,long size_in,char *data_out,long size_out)

Encore une petite différence part rapport à la fonction 96, les mots transférés sont des mots de 32 bits. Par conséquent les 8 premiers bits seront ignorés par le DSP et vous devez ranger vos valeurs dans le block différemment.

Fonction 123 :
Dsp_BlkWords(char *data_in,long size_in,char *data_out,long size_out)

Idem que la fonction 98 excepté que les mots sont des mots de 16 bits avec extension du signe lors du transfert.

Fonction 124 :
Dsp_BlkBytes(char *data_in,long size_in,char *data_out,long size_out)

Idem que la fonction 98, excepté que les mots sont des mots de 8 bits SANS extension du signe lors du transfert.

Les fonctions 126 et 102 concernent la réception et l'émission de donnée par interruption. Il me semble que Didier Mequignon (salut à toi !) utilise cette interruption pour son excellent player. En fait cette interruption dont l'adresse est placée en $3FC permet d'envoyer-recevoir des données au DSP. Cette gestion de l'interruption peut être grandement optimisée par nos soins mais elle est déjà très intéressante dans le sens ou le 68030 n'est pas obligé d'attendre le DSP lors de gros calcul.

Le rédacteur en chef ne sera pas content si je vous en parle plus amplement aujourd'hui donc attendons patiemment les prochains mois !

Un petit tour en C ?

Le mois prochain, nous aborderons deux ou trois choses sur le C et le C/Assembleur. Ce langage est le plus pratique pour la programmation GEM et nous verrons cela aussi dans un futur proche.

Emmanuel JACCARD



Pourquoi donc avoir attendu si longtemps un tableur sur Atari ?

Prix de lancement 390 FF ttc

Xxl est un tableur multidimentionnel, c'est-à-dire qu'il ne se limite pas à deux dimensions (lignes et colonnes), mais peut en compter jusqu'à 16 ! Pourquoi ? Pour pouvoir ranger dans chaque dimension une catégorie, afin de faciliter votre travail et d'organiser votre feuille de calcul: moins de formules à gérer, c'est plus d'efficacité.
Les applications les plus poussées dans les finances, statistiques, comptabilité, plannings prévisionnels deviennent évidentes.
L'organisation exclusive à Xxl des formules vous ouvre la porte des calculs matriciels, vectoriels et nombres complexes.
Les intitulés des dimensions et des indices (jusqu'à 65000) sont redéfinissables.
La structure modulaire de Xxl (commune au futur WenSuite III et Studio 1024) permet:
- l'import et l'export des tableaux dans d'autres formats (Works, Html ...)
- d'étendre le jeu de fonctions de calcul du tableur (documentation développeur disponible gracieusement)
- l'écriture de macro-commandes

Une fenêtre de présentation vous permet de préparer toute ou partie de votre feuille de calcul, d'y ajouter des images ou des objets vectoriels (graphs ou clip-arts) et de l'imprimer (au standard SpeedoGDOS).

RENSEIGNEMENTS au 03-86-75-60-30

Internet sur Atari ?

WENSUITE II, TOUT SIMPLEMENT

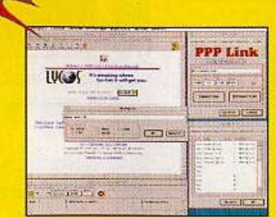
WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite II

WenSuite II est le seul logiciel d'accès à l'Internet sur Atari, en Francais, qui dispose d'un service technique. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
WenSuite II fonctionne sur tous les Atari (au minimum 1 Mo de mémoire, disque dur recommandé)

290 FF ttc Seulement







OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

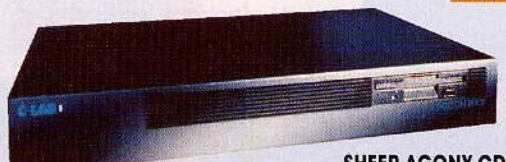
LORSQUE VOUS VIENDREZ NOUS VOIR, EMME
AINSI DU MONDIALEMENT CELEBRE DOMA



N'OUBLIEZ PAS PAR AILLEURS, QUE NOUS
AU 43, RUE AMELOT DANS LE

GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPÉ

VOUS DESIREZ RESTER QUELQUES JOURS SUR PLACE ? DITES-LE NO



GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 440 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 4 : TÉL
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 90 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO

QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

- RUNNING : 249 F
- SHEER AGONY : 190 F

SHEER AGONY CD : 190 F
- ROBINSON REQUIEM : 190 F

AAZHOM KRYPT : 190 F
- OPERATION SKUUM : 190 F

RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
CONQUEST OF ELYSIUM : 169 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
et des dizaines d'autres jeux pour ST

EDUCATIFS

LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F 1590 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 250 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
FIND IT : 120 F
N_AES 1.2 : 490 F
VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
BASIC OMIKRON 5 : tél.

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 90 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F
XXL : 390 F

CD ROMS

PSI : 249 F

ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK 97 update : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
ATARI FOREVER 3 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F

COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND 1 : 249 F
BACKGROUND 2 : 249 F
BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
		total :	

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire (VISA, EUROCARD, MASTERCARD)
Nom du porteur : .... Expire à : ....
N° de carte bancaire : .... Signature : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : .... Pays : ....

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux

Nom .... Prénom ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....

REVUE DE PRESSE

Décidément, dans le monde de la presse atarienne, il n'y a pas que ST MAGAZINE qui soit en retard. Après une absence assez remarquée, ATARI COMPUTING nous revient avec une grande nouveauté : le passage du statut d'association à celui de s.a.r.l. qui porte le doux nom de RENEGADE PUBLISHING LIMITED.

INVERS par contre est toujours aussi régulier et le moindre retard de notre part provoque une avalanche de chroniques à écrire. J'en mes un de côté pour le mois prochain, faute de place.

Toujours pas de ST COMPUTER dans la boîte aux lettres. Bénissons le fait qu'il y ait un salon bi-annuel outre Rhin, car cela nous permet au moins de chroniquer notre confrère allemand par paquets de six numéros et non sur une année entière.

En tous cas, ce mois-ci, j'ai peu de place et je vais tenter de faire court et ce d'autant plus qu'il y a des "disk mags" qui attendent d'être chroniqués depuis un moment déjà. Je leur adresse mes plus plates excuses et espère qu'il ne me tiennent pas rigueur de ces retards.

ATARI COMPUTING



n°8
Février 1998

Le passage en S.A.R.L. n'est pas le seul changement dans la structure d'ATARI COMPUTING puisque le maquettiste Darryl GODSMARK a quitté le "team", faute de temps libre suffisant, Steve LLELEWYN également pour les mêmes raisons.

Par contre, heureux évènement, ATARI COMPUTING est dorénavant intégralement réalisé avec des logiciels ATARI au moyen de la configuration suivante : PAPYRUS, DA'S LAYOUT, THAT'S WRITE, EVEREST et IMAGE COPY 4.1. L'histoire ne nous dit pas sur quelle machine (FALCON ?, MAGIC MAC ? MAGIC PC ?...)

La maquette en tout cas ne change pas. C'est tout juste si on distingue quelques scans un peu "stratifiés" (16 niveaux de gris ?).

Le sommaire est toujours aussi plein et on distinguera un dossier sur les bureaux alternatifs JINNEE et THING v1.2 qui semblent vraiment être ce qu'il y a de mieux en ce moment. Le mois dernier, je regrettais le fait qu'on fasse des émulateurs pour ZX80 et GAME BOY mais pas pour NEXTSTEP ou BE OS. Et bien visiblement on s'y approche car le look des nouvelles icônes 3D de JINNEE ou THING v1.2 ressemble à s'y méprendre à BE OS. Est-ce vraiment un plus ?

Le gros test du mois est consacré à ZERO X 2 que nous n'avons toujours pas testé dans nos colonnes (honte à nous et en plus c'est TDM qui l'importe !). ZERO X 2 remporte plus que 0 et affiche un 79% (c'est tout ?). L'explication en est dans les "pour" et les "contre". A la mention "contre", on trouve "No playback on ST machine". Et oui, en Angleterre, la très très grande majorité des ataristes possède un ST (on évalue à 1000 le nombre de FALCON vendus dans le pays de Tony BLAIR) et du coup édite ses échantillons dessus. Dans ce contexte, le fait que ZERO X ne permette pas d'écouter ses échantillons est effectivement un gros handicap. L'autre "cons" (contre) concerne le fait que l'AKAI DISK READER ne fonctionne pas toujours très bien.

Problèmes de virus, ULTIMATE VIRUS KILLER sort sa version 2000 pour fêter ses dix ans d'existence et ses 103 virus reconnus.

Dans la grande saga des émulateurs ATARI sur PC et MAC, voici TOSBOX qui nécessite lui aussi une image du TOS. Côté vitesse, un PENTIUM 75 ira deux plus vite ??? Qu'un ST, ce qui n'a rien d'extraordinaire vous en conviendrez.

Une série très intéressante intitulée BETTER PAPYRUS vous permet d'optimiser votre pratique de ce logiciel, à condition que vous ayez pu l'acheter (private joke pour la France).

Dans les tests, RUNNING fait un très beau score (86%) et n'obtient que des "Pros" (pour) et pas de "Cons".

Le premier numéro de l'année, c'est le numéro des ATARI TIMES AWARD. Dans les multiples scores, on trouve quelques français ou francophones "nominés" (aucun élu aux titres). Je vous les donne :

– Meilleur shareware : GRAOUMPF TRACKER, MIDPLAY (j'en connais un qui ne va pas être content de voir son programme commercial classé dans les DP), PACIFIST

– Meilleur magazine : ST MAGAZINE, DREAM

– Meilleure "supporting" page WEB: Jo VANDEWEGHE.

Je finirais avec une remarque assez étonnante : les petites annonces anglaises sont d'une longueur assez époustouflante. Elles devraient être qualifiées de "longues" annonces ce qui serait plus judicieux, n'est-il pas ?

ST

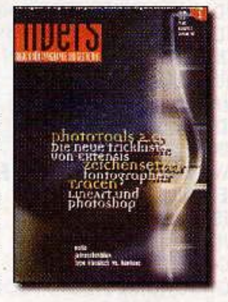


Janvier-Février 1998
n°71

Je ne comprends toujours rien au néerlandais, mais ce numéro 71 est là et comme les noms de programmes sont toujours dans leur langue originelle, je peux au moins dire qu'on y parle de POV, JINNEE, NEWSIE, de CALAMUS SL et des fontes.

J'y ai également une news sur WENSUITE.

INVERS



n°1
Janvier 1998

Dans la partie atarienne, on trouve la suite de la série sur l'utilisation de LINEART, un test du module MESURE, un autre du module NOTIO et enfin un reportage sur ADEQUATE SYSTEMS, le tout au milieu de quelques news sur CALAMUS.

A bien regarder la carte des points CALAMUS (vente, flashage...), on se rend compte que depuis sa création en Novembre 97, le nombre de "user point" s'est agrandi ce qui ne peut que nous réjouir.

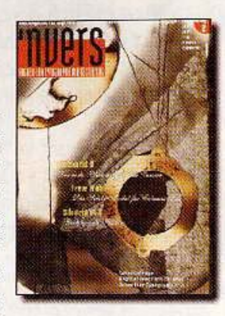
Dans les "news", on commence à parler de CALAMUS XL, la version prévue pour l'an 2000 au nom choisi pour rappeler un certain concurrent sur d'autres plates formes.

L'article sur LINE ART est intéressant car il propose au moment du masquage d'un objet par son double en "noir", de vectoriser cet objet à l'aide de SPEEDLINE (livré en standard dans CALAMUS SL) avant masquage. Il en résulte une plus grande précision au final (et un gain de mémoire lorsque l'objet est gros).

Le reportage sur ADEQUATE SYSTEMS, récapitule leur histoire, toute jeune (4 ans) et leurs grandes étapes de développement. L'histoire a commencé avec FILTRE, MERGE et PAINT, les modules les plus indispensables jamais créés, puis avec EDDIE corrigeant une tare appelée PKS WRITE et s'engage actuellement dans une nouvelle voie intitulée

CXmu et dont nous parlerons très prochainement.

INVERS



n°2
Février 1998

Ce numéro commence une série d'article de Peter HANSEN (un ancien de DMC) qui s'avère vitale pour les professionnels travaillant sur CALAMUS SL. L'article traite de gravure digitale comme le tirage sur copieur numérique, la gravure directe sur plaque (sans passer par le traditionnel flashage). Ce sujet est essentiel car d'ici peu, tout le monde travaillera en "digital direct" pour des raisons de qualité et d'économie. A titre d'exemple, un film flashé coûte au tarif normal 170 F. Il y a quatre films par page pour un magazine en quadrichromie. Faites le calcul par le nombre de pages et vous obtiendrez le coût du flashage d'un magazine comme ST MAG : 43 250 F h.t.. En fait dans le cas des magazines, les tarifs sont négociés et pour LA TERRE DU MILIEU, cette opération revient à peu près quatre fois moins cher (il faut dire que nous rippons nous même le magazine et qu'il n'y a plus qu'à glisser les fichiers dans la flasheuse ce qui représente environ une minute de temps de transfert).

Tout de même, un gravage direct nous coûterait moitié moins cher et donnerait de surcroît un résultat beaucoup plus fin.

Alors que ceux qui veulent continuer à flasher lèvent le doigt !

Inutile de vous dire donc que TDM lit cette série avec avidité.

Toujours dans les séries, on retrouve celle sur LINE ART qui explique comment faire des effets fractals à l'aide des copies multiples.

Dans les "news", on apprend qu'ADEQUATE SYSTEMS vient de sortir un nouveau pilote d'import TIF intitulé TIFFI. Ce pilote a le grand intérêt de reconnaître enfin le canal ALPHA (transparence) ainsi que trois modes de compression. Il peut travailler en corrélation avec FEINDATEN ce qui est idéal pour ceux qui n'ont que peu de mémoire.

Dans les modules testés, on a droit ce mois-ci à un test par la pratique de SELECTION. Cet article est à lire avec beaucoup d'intérêts car le module, tout en semblant simple, est assez complexe à utiliser.

MIDI COMEDIE

n°28
Janvier 1998

Au fond, j'envie MIDI COMEDIE. J'avoue que j'aimerais parfois faire un journal comme cela : pas de données économiques (coût astronomique de fabrication d'un mensuel national), un public restreint, une liberté de rédactionnel assez vaste. Peut-être me tromp'je, mais il me semble que réaliser un magazine marginal n'occasionne pas le stress d'une publication comme ST MAG : dates de bouclage à respecter au jour près, agressivité de certains lecteurs qui vous diront toujours que le contenu est de moins en moins bon (heureusement l'inverse est plus fréquent, mais une lettre de ce type suffit à vous gâcher une partie de la journée), qu'il savent tout et que vous n'avez rien compris, éditeur qui s'impatiente de ne pas voir son test dans les colonnes, abonnés furieux que le mag ait du retard et demandant le remboursement illico, pubs qui n'arrivent pas à temps et qui bloquent l'impression... Bref une tonne de choses qui vous "pompent" l'air et atténuent fortement la spontanéité que l'on peut trouver... justement dans MIDI COMEDIE et c'est pour cela que je le trouve si attachant.



La couv' de ce mois-ci (impensable pour ST MAG) explose à la figure cette "jouissance", ce plaisir de réaliser MIDI COMEDIE. Ce pied manifeste à sa réalisation fait qu'on lit les numéros avec toujours autant de plaisir et sans se demander les sujets que l'on va y trouver, mais tout simplement la bouffée d'air frais que l'on va se prendre en "pleine poire".

Aussi aujourd'hui, j'ai plus envie d'essayer de vous communiquer ce bienfait immédiat que rend la lecture de MIDI COMEDIE plutôt que de vous décortiquer les articles de cet opus 28.

Allez je vous dis tout de même que vous y trouverez un compte rendu du salon de l'ATARI MESSE ainsi qu'une interview de Katherine ELLIS que l'on retrouve sur les newsgroup français et qui apporte, du fond des USA, un peu d'air féminin à un monde beaucoup trop masculin.

Pour le reste, abonnez-vous, nom de Dieu !!!

REVIVAL



n°1

Voici un petit nouveau très sympa dans le monde du fanzine dédié aux consoles et à la micro alternative. Il y a une belle part réservée à nos machines (VCS, JAGUAR, LYNX et ordinateurs). Celui-ci est tout à fait digne de figurer sous cette rubrique.

Toute première impression, le fanzine semble maquetté sous CALAMUS au vu de la fonte qui fait le titre de "l'histoire du jeu vidéo".

J'ai d'ailleurs appris au détour de l'article que le titre original de PAC MAN était PUCK MAN, référence certainement au palet de hockey tout rond, comme les personnages de l'incontournable hit du jeu vidéo.

A noter également, au milieu des nombreux tests de jeux, un article sur la micro réservant une belle part à l'ATARI ainsi que l'annonce de 18 jeux LYNX en préparation.

En fait je soupçonne la rédaction de REVIVAL d'être une bande d'ataristes passionnées.

DREAM



n°47
Janvier 1998

On trouve toujours des petites news à droite à gauches sur notre univers dans ce superbe magazine dédié à la micro alternative. Je sais d'ailleurs qu'il est lu par de nombreux ataristes, preuve que c'est un complément essentiel à ST MAG pour qui veut connaître le reste de l'autre monde micro et pour lequel ST MAG n'a que trop peu de pages pour pouvoir le traiter.

Un petit merci au passage à la rédaction pour l'article sympa sur le FORUM ATARI. Ca fait toujours tout drôle de voir des articles sur notre actualité dans des magazines "généralistes". On en avait perdu l'habitude et cela file un sacré coup de fouet.

Au fait avec DREAM il y a un cd rom tous les mois avec une partie dédiée à l'ATARI. Ce mois-ci, c'est MINT intégral qu'on nous offre. Pas mal non ?

FALK MAG

n°9

Ce qui me console avec FALK'MAG, c'est qu'on n'est pas tout seul à avoir du retard en ce moment. Ceci dit, eux, ils sont en retard pour avoir voulu chroniquer le FORUM ATARI et, au vu du compte rendu, on ne peut que se réjouir de ce retard de parution.

Rendez-vous compte, il y a un numéro "hors série" spécial de FALK MAG pour le FORUM sur la disquette avec une interface spécifique. Chaque sujet est classé et de plus une image est associée à chaque stands. Le contenu recèle tout de même quelques petites erreurs comme l'inversion de FATON et de Tim BLAKE. Tim BLAKE est un des pionniers de la musique dite "planante" dans les années 70 et un non un pianiste, également renommé, comme l'est FATON. De même APAK n'avait pas de stand, mais Gérard KANI était sur celui de Dr. ZELLMER qui vend un nombre incalculable de pièces et accessoires pour nos machines.

Pour répondre aux interrogations posées sur l'organisation voire remettre en place certaines rumeurs :

1) il y a eu plus de pub cette année que l'année passée pour le FORUM : 5 fois une page de pub dans ST MAGAZINE 117, 118, 119, 120 & 121, une page quadri dans ST COMPUTER, une page quadri dans KEYBOARDS, une page quadri dans DREAM, une page niveau de gris dans ATARI COMPUTING et une page dans JAGUAR CONNEXION.

L'année passée nous n'avions passé que 2 fois une page + une demie page dans ST MAGAZINE, une double page dans CD CONSOLES, 1 page + 1/2 page dans KEYBOARDS et un tiers de page dans JAGUAR CONNEXION.



2) Quand on organise un salon, on se retrouve toujours avec un certain nombre d'exposants qui se désistent au dernier moment et ce surtout lorsque qu'ils viennent de l'étranger. C'est pourquoi nous avons été prudents quant à l'annonce de ceux-ci et n'avons donné que les sociétés nous affirmant de façon très nette qu'elle seraient présentes. C'est ainsi qu' à l'ATARI MESSE beaucoup d'exposants nous ont annoncé leur intention de venir, mais pour certains, dans le doute, nous ne l'avons pas publié.

TITAN DESIGN nous a annoncé au dernier moment qu'il ne viendrait pas faute de temps alors que, de lui-même (avant l'envoi des dossiers), il nous avait fait la proposition de venir sur notre stand et comme dans les salons allemands et anglais devait bien montrer APEX ALPHA en démo même si ce programme n'est pas terminé.

En fait toutes ces allégations ont été portées par une société qui a la fâcheuse habitude de tout descendre dans notre univers (particulièrement nous depuis un moment, mais nous ne sommes pas les premiers) sans doute afin de porter au nue des produits de leur conception malheureusement toujours inexistants ou de devenir calife à la place du calife. C'est ainsi que sur le 3615 RETL, ils ont énoncé ces mensonges peu de temps après la fin du salon tout en annonçant qu'ils avaient doublé leur chiffre d'affaires de la manifestation par rapport à l'année passée. Le message se ridiculisant ainsi de lui même et nous en étions restés là mais vu que cela prend un peu d'ampleur, je préfère remettre les choses à leur place avant que la rumeur ne s'étende davantage.

Le mieux finalement, n'est-il pas de demander au principal intéressé lorsqu'on se pose des questions plutôt que de perpétrer les rumeurs, surtout lorsque prêtent à la diffamation.

Je note par contre une suggestion de FALK MAG pour l'organisation du prochain salon : avoir des animations annoncées au micro dans toute la salle

Dans le reste du disk mag, toujours d'aussi bonne qualité, on parle, entre autres (FALK MAG est un disk mag très rempli) du projet de portage de cartes POWER PC sur FALCON avec le système FENIX qui vient de suède (aucun rapport avec le PHENIX de CENTEK), de l'existence de la console PROJECT X par l'équipe de la JAGUAR (y compris Jeff MINTER). On se renseigne de notre côté et on vous donne plus d'infos prochainement.

Je terminerais avec une excellente initiative, la récapitulation de tous les jeux pour FALCON. Rien que pour elle, ce numéro de FALK'MAG est indispensable à tous les falconnistes.

STIMULUS

n°1

Septembre 1997

Voici un tout nouveau disk mag, en HTML (donc pour toutes machines) et très prometteur. Difficile de juger sur un numéro 1, mais sachez que l'équipe semble en vouloir.

Je profite du fait que stimulus énonce les caractéristiques de la MAGNUM STE avant sa création, pour donner celles réelles à sa sortie, puisque qu'on me les demande souvent : cette carte ne fait qu'étendre la mémoire à 16 Mo pour le moment. On est loin des prouesses annoncées...

On en parlera plus profondément de STIMULUS avec le numéro 2.

FALCON SEULEMENT

n°16

Par manque de chance ce FALCON SEULEMENT est indécompactable pour cause de problème de disquette.

Je ne pourrais donc rien dire sur celui-ci, si ce n'est qu'il y a maintenant un programme pour "updater" cette base de données phénoménale sur le monde ATARI et que l'initiative en est excellente.

Ah si ! En lisant le "readme", on apprend que FALCON SEULEMENT s'ouvre au ST.

Bonne nouvelle, mais encore un boulot gigantesque en perspective pour Pascal CORNAUT.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

NO NAME FANZINE.
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr,,La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre enveloppe timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE





Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à
télécharger,
des voix pour répondre à vos
questions
des ataristes
passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS
VOS PROBLÈMES AVEC LA
CONNEXION INTERNET,
TAPEZ SL INTERNET PUIS
ENVOI, PASCAL NOWAK,
SPÉCIALISTE DU RÉSEAU,
RÉPONDRA À TOUTES VOS
QUESTIONS
le
paradis
de l'Atari,
c'est ici !
1,29 F/mn

PETITES ANNONCES

■ Vends Atari 520 STf + six livres (MIDI & Sound Book for the Atari ST, Atari ST, Musique et Son, Trucs et astuces en GFA Basic, Musique sur Atari ST, Atari ST-Guide du Basic, Le livre du GFA Basic 3.0), + 50 revues ST Magazine + collection de 130 logiciels sharewares musique et MIDI.
Tel: 01 30 82 67 64

■ Recherche logiciels pour STE:
– ANDROMEDE d'astrologie avec manuel.
– FLIGHT SIMULATOR.
– et le manuel de programmation Omikron Basic version 3.01 avec disquette de démo si possible. Tel: 05 46 70 70 19

■ Pour Club: 3 STf/e + DD ext. 120 + STAR LC10 + nbx livres + prgs.
Tel: 01 64 29 33 30

■ Vds Falcon 4Mo RAM DD210 Mo + adapt. SVGA + logiciels: 1200 FF Tel: 01 39 21 06 89

■ AV Falcon + écran 4 Mo DD80 Mo + Digital Tracker ss garantie. Prix: 2700FF.
Tel: 05 57 69 12 93

■ Vds Falcon 16 Mo + DD 3,2 Go + 270 Mo SCSI + Cubase Audio 16 + Centurbo
Tel: 01 45 87 37 82

■ Vds Falcon 4 Mo DD 500Mo SCSI Copro : 2800 FF SVGA: 400 FF Tel: 02 33 57 66 50

■ Cherche KIT CASIO + cable ou shéma. Urgent.
Tel: 04 92 20 03 70

■ Vds MO4 + driv + cable + transfo: 550 FF Line JAM 44,1kHz: 150 FF
Tel: 03 21 83 11 44

■ Vds 1040 STe + écran SM 124 + logiciel musique: 1500 FF
Tel: 01 47 30 96 64

■ Pour Mega STe 4 Mo Ach. log. astrologie av. large interprétation.
Tel: 04 68 35 23 05

■ Vds Atari 520 STe + écrans (SC1435 & SM124) + logiciels
Tel: 03 80 37 28 03

■ Urg. cherche Superbase Pro 3 ou plus récente
Tel: 04 78 42 78 29

■ Cherche Driver (PARX, Speedo ou Calamus) pour imprimante BJC 250.
Tel: 02 54 20 42 23 après 20

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : GRATUIT !!! (quatres lignes maxi)
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois



Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

nouveau : paiement en 3 fois
(3 x 129.70F, encaissement à 1, 30 et 60 jours)

ABONNEMENT CLASSIQUE

11 Numeros





1 an : 389 F*
soiT une economie de 40 F*

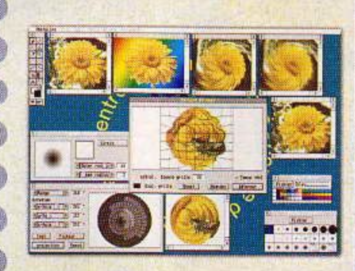
1 an supplemenTaire
(1 an d'adhesion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'economie supplemenTaire



ABONNEMENT PAO

11 No + PHOTOLINE





PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 652 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST

11 No + 1 JEU ST

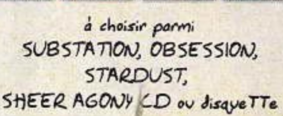












à choisir parmi
SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disqueTTe

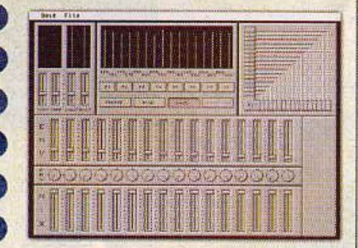
1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE

11 No + VOXX (Falcon)





VOXX + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 392 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....
désire m'abonner à ST MAGAZINE
selon la formule suivante :
☐classique ☐musique ☐PAO
☐loisirs ST – jeu choisi: ....
☐loisirs Falcon – jeu choisi: ....
deuxième disquette choisie :
☐ST (DD) ☐FALCON(HD) ☐TT/HADES (HD)
règlement par :
☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire
n° carte ....
expire à ....
signature ....
☐paiement en 3 fois sans frais (chèque ou CB)
(pour paiement par chèque, joindre les 3 chèques)

ABONNEMENT LOISIRS FALCON

11 No + 1 JEU FALCON



à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, aazhom krypTh, radical race, operaTion skuum, pinball dream



1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / Tarifs valables pour la France. / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide)





tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES


les produits TERRE
CONQUEST OF ELYSEUM
2
partez à la conquête d'un nouveau monde
169F
CROWN OF CREATION
3D
290F
configuration requise :
FALCON ou 100% compatible, 4 Mo de mémoire & disque dur.
Jeu amélioré avec 14 Mo et/ou une carte accélératrice.
IMPULSE
169F
La Terre du Milieu
ENTREZ DANS UNE COURSE FOLLE CONTRE LA DÉMENCE
RUNNING
249F
La Terre du Milieu
DES JEUX
COMME LE FALCON
N EN AVAIT ENCORE
JAMAIS EU
DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR


DU MILIEU c'est aussi
RAINBOW II
MULTIMEDIA
La Terre du Milieu
490F
Photo Line
1250F
la retouche photo comme
vous ne l'avez encore jamais vue !!!
l'infographe
l'autre façon de
dessiner
La Terre du Milieu
490F
DES LOGICIELS
GRAPHIQUES AUX
POSSIBILITES
INSCOUPSONNEES
SUR ATARI
DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR